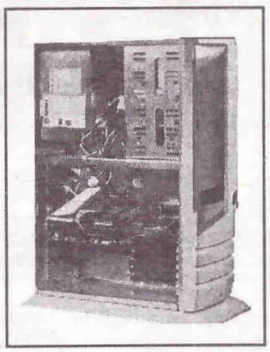
MEG AMIGA

dÜnYanIn eN satMayAN *AMIGA* derGiSİ

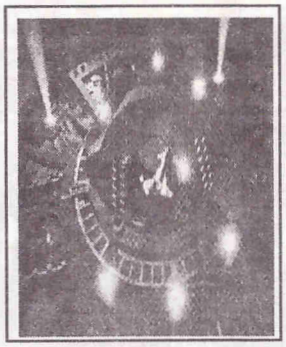
YIL:0 SAYI:1 TEMMUZ 1995 60.000 TL



DRACO
Amiga'ya yeni bir kardeş geliyor...

ESCOM

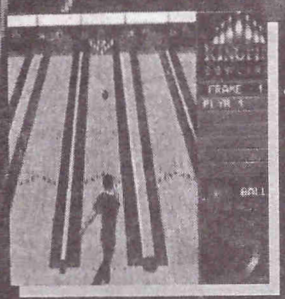
ESCOM
Yeni şirket, yeni planlar ve gelecek



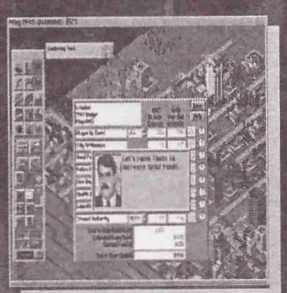
RAY-TRACE
Hala ve bıkmadan devam ediyor...

UFUKTA AMIGA VAR

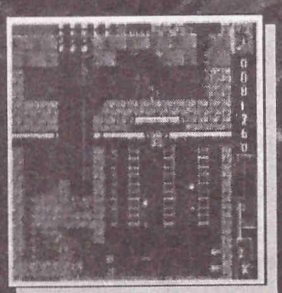
SKIDMARK 2



KING PIN



SIMCITY 2000



BASE JUMPERS

Ayrıca AMOS, Doktor Chip, Pixel üstadı, Computer music, yazı-dizi, çizgi roman, kommodor abi, Tips'n'Tricks ve daha bir sürü şey...

the Künye

İMTİYAZ SAHİBİ
hala belli değil !

YAZI İŞLERİNDEN SORUMLU DEVLET BAKANI
Zebani

TEKNİK YAYIN YÖN.
Yine Zebani

İSTİHBARAT VE CASUSLUKTAN SORUMLU SAHIS
Mr.OZ

BASIN DANIŞMANI VE UZLAŞANI
Birisi var ama?

REKLAMLARDAN SORUMLU MÜSTESAR
Bi Reklam alalım da!

HALKLA İLİŞKİLER SERVİSİ
Kurulacak inşallah !

AMERİKA AVRUPA SERVİSİ
Kötü espri !

SAYFA DÜZENLEME
Zebani

BASILDIĞI YER
Matbaa

YARARLANILAN KAYNAKLAR
Global Paradox,
Do not remove when the power is on, Syntax error

YAZARLAR
Zebani, Turbo, Mr.Oz, Omay, Edge, Milo Ayk, Onur, Lord...

ADRES:
PK. 177 BAKIRKÖY-İST.

HERKESE MERHABA V3.56

EDITOR

Saat şu anda gecenin 1.00'i. Çok sinirliyim, hemen sadede geçiyorum:

Geçen ay elime dergiyle ilgili bazı eleştiri ve övgü mahiyetinde mektuplar geçti. Tabii sağdan soldan kulağıma bazı eleştiriler de geldi. Bu eleştirilerin ortak yanları "dergi niye siyah-beyaz?", "Çok pahalı" ve "Neden küfür var?" gibi sorulardı. Bu soruların cevaplarını tabii ki biraz sonra açıklayacağım ama daha önce birkaç şey belirtmem gerekiyor:

Biz bu dergiyi çıkarmaya karar verirken oldukca ümitliydik; hem Amiga'nın geleceği açısından, hem de dergimizin geleceği açısından. ESCOM da nasıl olsa Amiga'yı almıştı. Yani güzel günler başlıyor gibiydi. Fakat iyiliğin, güzelliğin olduğu her yerde fesatlıkta olduğu için daha baştan dergiyi dağıtırken ilk yumruğu böğrümüze yedik. Bazı kişi/firma'lar yapacağını yaptı ve hiçbir destek vermeyerek kendince kararlı bir adım atmış oldu (hangileri olduğunu sormayın. Ayrıca yarası olan gocunur). Hayattaki tek tutanakları "Ticari kaygı" olan bu zat'lar, "korkak bezirgan ne kar eder ne ziyan" mantığında oldukları için bizde rotayı başka yönlere doğru çevirmeye başladık. Tabii fazla dağılamamamızın sebebini yukardaki sorundan başka ulaşamadığımız başka yerler de oluşturdu; yani tam olarak dergiyi tanıtacak ve dağıtacak lojistik desteği bir türlü bulamadık. Sağolsun diğer iyi niyetli firmalar ve kişiler elinden geleni yaparak derginin az da olsa duyulmasına ve satmasına yardımcı oldu. Bu kişiler ne olursa olsun Teşekkürü haketmiştir. "Bu dergiyi almayan firmalar art niyetli mi?" sorusunu sorarsanız benim söyleyeceğim çok şey olduğundan bunu başka bir muhabbete bırakıyorum. Şimdi gelelim esas sorunlara: "Dergi niye siyah-beyaz?" sorusu için söylenecek tek şey var: "Varsa pulun herkes kulun, yoksa pulun dardır yolun". Bizim de pulumuz (paramız) yok değil ama az miktarda olması, önümüzdeki çok geniş yolu daraltttığından şimdilik siyah beyaz çıkmamızı gerektirdi. Bu durumu, dergiyi çıkarmadan önce anlayışla karşılanacağını umuyordum ama sırf siyah beyaz diye bu dergiyi almayıp renkli diye 2-3 sene önceki bir dergiyi alan ve içeriğine hiç bakmadan "bu dergi çok pahalı" teşhisini koyan bir şahıs (ki böyle şahıslar maalesef var) lütfen bu dergiyi bir daha almasın. Bizim arkamızda kalantor para babaları, kıçlarındaki boku parayla silen zenginler ve medya devleri olmadığı için *DERGİYİ SİYAH BEYAZ ÇIKARMAYA MECBUR KALIYORUZ.* Durum böyle olunca 60.000 TL ilk duyuşta herkes için hep aynı frekansı çağrıştırıyor: "Çok pahalı". Niye pahalı ki?.. Siyah beyaz da olsa bu dergiyi eli-yüzü düzgün olması için fotokopi değil ofset çıkartıyoruz; üstelik her gün/hafta/ay kağıda zam geldiği halde. Amigayla ilgili en son bilgileri ve daha bir sürü ıvır zıvır şey için ayda sadece 60.000 TL çok mu pahalı? yoksa 60.000 TL'yi söylenişinde mi birşey var?.. Lütfen mantıklı düşünün. Bu dergiyi aynı fiyattaki başka dergilerle kıyaslamayın çünkü o dergilerin maddi ve teknik yönden sorunları olmadığı gibi, aldıkları reklamlar da fahiş rakamlarda olmaktadır. Yani onların aldıkları birkaç reklam, matbaa ve kağıt parasını rahatlıkla karşılamaktadır. Bu konuda yeterli açıklamayı yaptığımı zannediyorum. Küfür meselesine gelince; geçen ay başımı ağrıtan en önemli sorun bu oldu. Ve bazılarına göre derginin kötü bir etki bırakmasında önemli bir faktör de oldu. Dikkat ettiyseniz bu küfürlerin hepsi bana ait ve başka dergilerde pek (hatta hiç) raslanmayacak türden laflardı bunlar. En başta, böyle davrandığım için bütün herkesten özür diliyorum. O anki ruh halim böyle bir tepki göstermemi gerektirdi. Bu tepkiye karşı olanlar zaten demokratik bir tavır göstererek hatamı anlamama yardımcı oldu. Böyle çağdaş davranan insanlara her zaman saygım var. Ancaaaaak, madalyonun öbür yüzüne bakacak olursak bazı insanların çelişkiler içinde boğulan bir riyakar ordusu oluşturduklarını görüyoruz. Şimdi, bir olaya tepki gösterirken normalde iki yol kullanılır: A) oturup konuşmak, tartışmak, uzlaşmak veya B) yakmak, vurmak, kırmak, dökmek kısacası Şiddet. 26-45 doğu meridyenleri ile 36-42 kuzey paralelleri arasında kalan güzel(!) ülkemizde ise bu yollardan sadece bir tanesi uygulanır: Ne türde olursa olsun Şiddet. Bu da toplumumuzdaki bazı evrim geçirmeyen beyinlerin ve mahkum oldukları önyargıların kurbanı kişilerde görülür. Geçen ayki editör yazısında aynen şöyle yazdım: "Evet şu anda yeni bir dergimiz var ve tam olarak neyi iyi, neyi kötü yaptığımıza bir türlü karar vermiş değiliz. Bizim sizden istediğimiz elinizden geldiği kadar bize yazmanız. Her türlü olumlu veya olumsuz fikirlere açığız". Bu sözle anlatılmak istenen gayet açık; demek ki sizden yardım istiyoruz, yol göstermenizi istiyoruz, fikirlerinizle bu dergiye bir şeyler katmanızı istiyoruz. Ama durum farklı; Devamlı gittiğim bir bilgisayarcı da edindiğim gözlemler beni oldukca şaşırttı. Mesela Adam dergiyi eline aldı, bir sayfa çevirdi, o sayfadaki "hass_ktir" yazısını gördü ve dergiyi yerine fırlattı. Bir başkası "bu dergide küfür var almam" dedi falan filan... Bu çok terbiyeli(!) insanlar 9 puntoluk birçok yararlı bilgiyi göz ardı edip birkaç küfürü görüyor ve ceza olarak da dergiyi almıyor veya fırlatıyor. Davranış bu mu olmalı? Ben burada küfür edilmesini savunmuyorum ama bu şekilde davranılmasını da hiç tasvip etmiyorum. Bu saygısız ve önyargılı davranışlarla hiçbir yere gelemeyiz. Bu çok terbiyeli insanlar(!), hergün televizyonlarda o çok değerli(!) sanatçıların "puştlu, pezevenkli, orospulu" sözlerine gülmekten kırılıp prim tanıyorsa, meclisteki vekillerinin küfürlü vecizelerine bir tepki göstermiyorsa, ve bu yüzden benim sırf ruh halimen kaynaklanan birkaç ayıp söze tepkisini, benim dergimi fırlatarak veya ilk bakışta daha bir satır bile okumayıp "hass_ktir" yazısına bakarak dergiyi almıyorsa, bu ve bu gibi önyargılı mantıksız şahıslar *"BENİM DERGİME HİÇBİR ŞEKİLDE EL SÜRMESİN"*...

Bu insanlar olayları mantıklı ve serikanlı bir şekilde değerlendirmediği sürece ileriye dönük hiçbir adım atamayız. Ben hatamı kabul ediyorum; sonuçta bu dergiyi yetişme çağında olan bir çocuk da okuyor. Fakat ben bu davranışımı açıklayacak ve sebep gösterek düzeltecek olgunluğa, bu çok terbiyeli(!) insanlardan daha fazla sahibim. Lütfen ifade biçiminizi geliştirin. Kendisini ifade edemeyen ve karşısındakini anlamayan bir toplumda yapılan işler hiç bir şeye yaramaz. Bu çok terbiyeli(!), önyargılı saygısız insanlara, bu dergiyi alan ve fikirlerini mektup yoluyla ileten birkaç yüz kişide ki duyarlılığa ve mantığa sahip olmasını öneriyorum. Ey Amiga sahipleri; bu dergiyi beğenirsiniz veya beğenmessiniz, alırsınız veya almassınız ama bu piyasa için birşeyler yapmaya uğraşan ve alın teri ile derginin çıkması için çaba gösteren yazarlara saygı duyun yeter. Ayrıca bu harcanan emekleri, dergiyi oraya buraya atarak ve sırf siyah-beyaz olduğu için almayarak görmezden gelemessiniz. Çünkü biz bunu haketmedik. "Altının kıymetini sarraf bilirmiş"...

Şu anda saat gece 2'yi 20 geçiyor. Sinirlerim yatıştı. Şimdi bir bardak çay içip SKYCLAD dinleyeceğim ve uykuya dalacağım. Yeni maceralara atılmak için enerji toplamalıyım. Siz de her zamanki gibi keyfinize bakın ve şunu asla unutmayın:

"ÖNYARGILARDAN KURTULMANIN YOLU HOŞGÖRÜ VE MANTIĞIN KESİŞTİĞİ YERDEDİR"

ZEBANİ

İÇİNDEKİLER

PIXEL ÜSTADI 6

"Grafiker olmak için hala şansınız var. Pixel kafalı yine sizlerle, takılın..."

COMPUTER MUSIC 7

"Ruhunuzun derinliklerinde bir kıpırtı hissediyorsanız bunu müzikle doruğa çıkarın

RAY - TRACE 8

" Bırakın artık 2 boyutta kalmayı, kafanızı dışarı çıkarın biraz, boyut katın"

OMAY'LA AMOS 11

"Oyun yapmanın binbir hile ve hurdası yalnız bu adam da okurken dikkatli olun..."

DOKTOR CHIP 12

"Amiga'nız kendi çapında takılmaya başlamışsa ona iyi bir doktor gerek..."

UTILITY 13

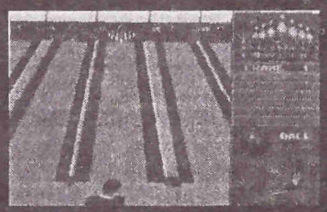
"Yine o küçük marifetli cüceler boyutlarına bakmadan hayat kurtarıyor.."

OKUR MEKTUPLARI 14

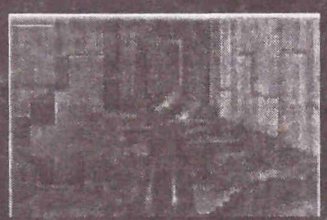
"Sorular ve sorunlar yumağında bir gezinti..."

OYUNLAR 17

*Pinkie
*King Pin
*Simcity2000
*Crystal Dragon
*Sensible Golf
*Base Jumpers
*Inferior
*Fears
*Skidmark 2
*Backgammon R
*Son oyun listesi



KING PIN



FEARS

Ne yani? bu oyunları oynamayacakmısınız yoksa? hımmm.....

YAZI - DİZİ 29

"ESCOM meselesi ve DRACO. İki kocaman sorun baş ağrıtıyor."

KOMMODOR ABİ 31

" Bu çılgın ve terbiyesiz adam hala burda. Yine hır, gür, şamata ve çılgınlık diz boyu.."

ÇİZGİ ROMAN 32

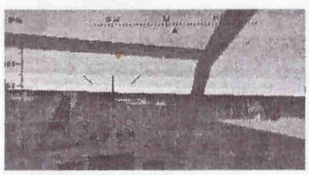
" Bizim Turbo gaza geldi ve geleni gideni çizdi de çizdi..."

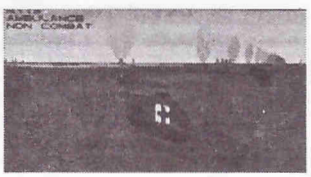
ÖNCE ÖZETLER

*HAZIRLAYAN SUNAN: *ZEBANI*

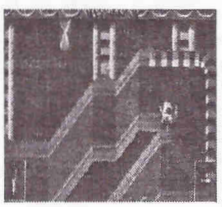
COALA

"Şimdi iyi bir simulasyon olsa da oynasam" diye yakındığınız oldu mu hiç? Sizi bilmem ama ben bu konuda habire zırlayıp duruyorum. TFX de gelmediği için pilotluk kariyerim iyicene düştü. Bütün bildiklerimi unuttum. Halbuki önceden böylemiydi? görevden göreve koşar onu bunu yok ederdik!; kafamızı kaşıyacak zamanımız olmazdı. Neyseki Empire firması da bu durumu sezinlemiş olacak ki yepyeni bir simulasyonla karşımıza çıkıyorlar: COALA. Yanlış anlamayın; Avustralyaya gidip koala avlamayacağız (ayrıca o sevimli hayvanları avlayan zihniyeti de buradan esefle kınıyorum). Amacımız usta bir helikopter pilotu olarak yine ortalığı yerle bir etmek, vurmak, kırmak, dökmek ve ve ve..belkide vatan uğruna ölmek. Bu oyunda da birçok görev başarılmak için sizi bekliyor. Senaryolar arasında Peace, Coldwar, Tank battle gibi ilginç ve zor bölümlerde var(mış). Söylentiye göre oyunun dizaynında bir NATO görevlisi de yer almış. Bu görevli böyle şeylerle uğraşmayıp Avrupa'nın ortasındaki savaşı, insanlık suçunu bitirmeye uğraşsa daha doğru olur ya neyse. Oyun şimdilik A1200 ve CD32 için çıkacak. Ayrıca yeni vector sistemi sayesinde oldukca hızlı olacak. Daha ne diyim abi geldiği anda savaş başlıyor demektir (en azından benim için).

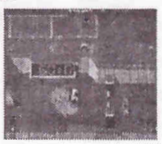


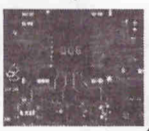


VIROCOP



Küçük bir robot yöneterek ortalığı talan etmeye ne dersiniz? Cevabınız evetse Virocop tam size göre. Oyunda küçük ama marifetli bir robotu yöneterek, bilgisayarların başına bela olan virüsleri öldürmeye çalışıyorsunuz. Virüslerin eni, boyu, hızı ve donanımı bölümdem bölüme değişiyor. Tabii sizin kullanacağınız silahların zarar-ziyan seviyesi





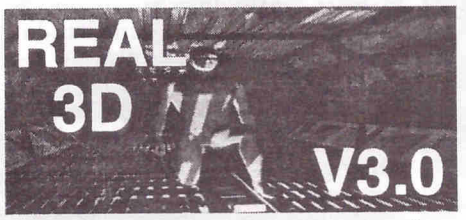
de bunlara paralel olarak artıyor. Oyunda dünya kadar bölüm ve düşman var. Her dünya 4 level'a ayrılmış. Her geçtiğiniz level'dan sonra bir de password alıyorsunuz. Oyunun grafikleri oldukca şirin gözüküyor ama oyunun nasıl olduğunu hep beraber gelince göreceğiz. Virocop, ismini ilk defa duyduğum Warner Interactive isimli bir firma tarafından yapılmış. Bu arada oyunu alırken yanında bir de virüs killer veriyorlar ona göre (tamam kabul ediyorum kötü espri).

WOOD SIDE

İlginç, ürkünç, tiksinç, acayip, gizemli, kalp durduran,beyin çıkartan, saldırgan. Evet şaşırmayın, bu saydıklarımın hepsi Evil's Doom adlı oyunda fazlasıyla var. "Ne zamandan beri iyi bir FRP gelmiyor" diyenler için artık yeni bir kabus var. Bu oyunda da yine -diğerlerinde olduğu gibi- gezilmesi gereken birçok mahzen, tünel, karanlık yollar gibi sürüsüne bereket yer var. Tabii buralardaki düşmanlar da işin cabası. Düşmanlar şimdiye kadar hiç bir FRP oyunuda olmayan ve birbirine dahi benzemeyen oldukca ilginç düşmanlar (aslında Yaratık desek daha doğru olur). Ayrıca kahramanlarınız da oldukca marifetli. Aslında oyun için ne anlatsam birşey anlaşılmayacağına göre, en iyisi çıktığı zaman bu oyunu almanız ve oynamanız. "Kafa patlatıp iyi bir macera yaşamak isteyenler için bulunabilecek en iyi ilaç Evil's Doom olabilir" demiş atalarımız! Bu oyun çıkana kadar siz Kılıç, Kalkan ne varsa kendi mahzeninizden çıkarın ve tozunu alıp bu oyunu bekleyin. Bu arada oyunu oynarken Metallica'nın Am I Evil? adlı şarkısını dinlemeyi ihmal etmeyin.

...ve huzurlarınızda GVP

Tanınmış firmalardan GVP'nin kapandığını çoğunuz biliyor veya bilmiyorsunuz. 1994 yılında Commodore firması üretimi durdurduktan sonra piyasadaki kapanan firma yarışına GVP'de katılarak hepimizi derin bir hüzne boğmuştu. Bu kapanma olayından sonra, "Abi bende GVP'nin bilmem ne kartı var ne olacak?" veya "Bende de GVP'nin bilmem nesi var ve bozuldu. garantisi var tamir ettirmek istiyorum ne yapmam lazım?" soruları hep yanıtsız kaldı. Artık sevinmenin zamanı geldi. İngilizlerin böbürlenerek ve ağzının suyu akarak iftihar ettikleri firmalardan Power Comp, alman kardeşi M-TEC'le beraber GVP'nin Teknolojisini satın aldı (piyasa yavaş yavaş canlanıyor ne güzel). Bundan sonra GVP'nin üretmiş olduğu bazı kartları bu firmalar üretecek ve satışa sunacak. Ayrıca bu firmalar GVP'nin bazı teknisyenlerini de alarak devamlı bir üretim içine girecekler. Bence oldukca güzel bir gelişme. GVP zaten iyi bir firmaydı ama zamansız kapanması birçok GVP kullanıcısına sorun yaratmıştı. Artık bu iki firma GVP efsanesini kendi isimleri altında sürdürecekler. Bizim için değişen birşey yok, değişen tek şey firmanın ismi. Bu arada GVP'nin stokta kalan malları da tekrar satışa sunulacak ve ucuz olacak inşallah (tabii türkiyede ne olur onu bilmiyorum).



Geçen ay kısa haber olarak verdiğimiz REAL 3D 3.0 çıktı çıkacak. Finlandiyalı deli topluluk Realsoft, bu versiyonu daha karmaşık bir hale getirmek için elinden geleni ardına koymamış. Neyse, bu versiyonda yeni özellik olarak şunlar var:

* "Post Processing Interface" denilen bir teknikle Lens Flare ve Global Fog gibi özel efektler yaratmak mümkün. Galiba Lightwave den kıskanmışlar.
* "Envelope" sistemi sayesinde kesin (ve tabii ki etkili) animasyonlar yapılabilecek. Bunu da Lightwave'den kıskanmışlar bence, yanılıyormuyum?
* "Surface Animation" tekniği ile bir objenin diğerine dönüşmesi daha kolay ve etkili. Ayrıca objelerin hassaslığı ve pürüssüzlüğü yine bu teknikle daha detaylı hale getirilebiliyor.
* "New Material Editor", ile artık yapamayacağınız madde kalmıyor gibi bir şey.
* Roughness bump map, a dither color map, Extra gradient control ve infinite tiling gibi birçok yenilik programa eklenmiş durumda.

Böylece Real 3D, artık iyice Profesyonel bir hale gelmiş bulunuyor. Ancak öyle tahmin ediyorum ki, bu program böyle gitmeye devam ederse onu kullanacak makinanın da şöyle 'Silicon' gibi bir şey olması gerekecek. Bir önceki versiyonun bile normal bir Amiga da çalışması mümkün değilken, bu versiyonun da çalışması için çok çok ama çok çok iyi bir Amigaya ihtiyacı var bence. Siz yine de bu programı (eğer ray-trace ile uğraşıyorsanız) ne olur ne olmaz alın, ama bunu almadan önce kendinize muhteşem bir Amiga almayı ihmal etmeyin (Mümkünse 68060 Processorlü olsun).

FRP TURNUVASI MI?

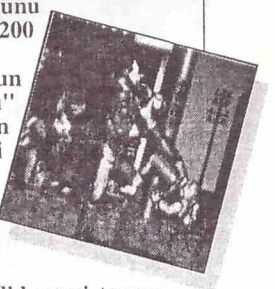
Evet yanlış okumadınız. İlk duyduğum da ben de şaşırdım ama doğru. Bu turnuva bildiğimiz bilgisayar FRP turnuvası değil.Bu biraz daha ustalar için. Duyduğuma göre 4 tane Dungeon Master varmış. Aslında ben ne desem yalan olur, onun için bu turnuva hakkında bilgi almak istiyorsanız 2650799-2631376 no'lu Telefonlara baş vurabilirsiniz...

USTA ANİMATÖRLERE DUYURU

Animasyonlarınızı gavur diyarlarında yarışmaya sokmak istermisiniz? Eğer istiyorsanız, bu yıl 27 Eylül ile 1 Ocak arasında European Festival of Animation isimli bir yarışma yapılacak. Bu yarışmada en iyi Animasyonlar çarpışacak ve bunun sonucunda değerli hediyeler kazanılacak. Bizde de Türk evladı olarak birçok yetenekli ve kendine güvenen Animatörler olduğunu tahmin ediyorum. Eğer bu yarışmayla ilgileniyorsanız daha detaylı bilgiyi aşağıdaki Adresden öğrenebilirsiniz. Hadi bakalım gösterin Türkün gücünü...Adres: Oxfordshire Independent Video, Town Hall, Bridge Street, Banbury.

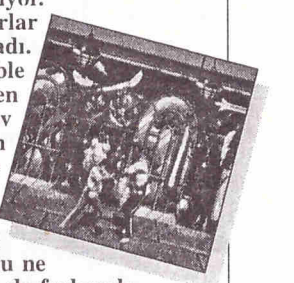
KISA KISA

* Kavgacılar hazır olun. Çok sevdiğiniz Street Fighter'ın ikincisi nihayet çıkıyor. Oyun aynen Arcade versiyonundaki gibi yapılmış. Kocaman Sprite'lar, daha şık daha renkli grafikler ve kırılacak bir sürü kol, bacak sizi bekliyor. Sağlam joysticklerinizi hazırlayın bakalım..
* Doom türü oyunlar Amiga da çoğalmaya başladı. Alien Breed 3D, Fears derken şimdi de Gloom isimli oyun piyasaya çıkmaya hazırlanıyor. "Real time texture mapping" tekniği kullanan bu oyunda da yine tehlikeli mahzenlerde ve mağara gibi yerlerde insanlarla ve yaratıklarla boğuşacaksınız. Yalnız oyun sadece A1200 ve CD32 için yapılacak. Takdir edersiniz ki "real time texture mapping" tekniği A500 için 4-5 numara büyük. E sizde bir A1200 alın artık. Yakında Türkiyede de satışa sunulacak ve ucuz olacak (-dır umarım)..
* PC'lerde büyük fırtına estiren Relentless isimli oyun, The Big Red Adventure ismiyle Core Design tarafından hazırlanıyor. İzometrik grafikli bir arcade adventure olan bu muhteşem oyunu geldiği anda alın ve hiç durmadan oynayın. Tabii A1200 bilgisayarınız varsa (Alın bir tane).



* Cannon fodder ve Lemmings karışımı bir oyun oynamaya ne dersiniz? "Oldukca ilginç olurdu" diyorsanız Tinny tropps'u beklemeye başlayın. Oyun hem arcade, hem strateji hem de puzzle elementleri içeriyor. Yakında piyasaya çıkacak.
* Yılların Multimedia programı Scala, nihayet yeni versiyonu ile karşımızda: SCALA MM 400. Tabii bir sürü yeni özelliği olan bu programı alıp kullanmak farz bence. Vakit kaybetmeyin..
* Geçen ay tanıttığımız Tower A1200'den sonra şimdide yeni tower A4000 piyasaya çıktı. Pek heyecanlanacak bir durum olmadığı gibi, istenilen yeni bir özellik de maalesef yok. Tek yapılan Drive ve zorro slotlarının artırılması o kadar (PC slotları da artırılmış). Bence yeni makina Draco oldukca ilginç (Detaylı bilgi yazı-dizi köşemizde)..
* Duyduk duymadık demeyin, Silent Paw Productions isimli bir firma Laptop Amiga üretmek için çok sıkı bir şekilde çalışıyormuş. A600 bilgisayarın içi kullanılarak yapılacak olan bu laptop, daha sonra A1200 için de yapılacakmış. Hadi hayırlı olsun diyelim bari bakalım ne olacak...

* Başrolde hayvanların rol aldığı bir Beat'em Up oynamaya ne dersiniz ? Sanırım konu ilginç olunca insanın merak etme duyguları daha fazla kabarıyor gibi. Oyunumuz olan Brutal:paws of fury'de kedi, kaplan, kuş, fare gibi aklınıza gelecek bir sürü hayvanın içinden bir tanesini seçiyorsunuz ve başlıyorsunuz kavgaya. Oyunun oynanabilir demosu geçti elime ve acayip komik. Bence bu oyunu ne olursa olsun alın (oynarken evde kedi köpek ne varsa bilgisayardan uzak tutun, bu oyunu görmesinler. Hani ne olur ne olmaz, belli mi olur?)
* Sensible Software, şu sıralar Avrupa da oldukca popüler bir durumda. Firma hangi oyunu çıkartsa bir anda HIT oluveriyor. İşte şimdi de bir golf oyunu çıkarmaya hazırlanıyorlar ve daha çıkmadan basından övgüler yağmaya başladı. Ama haksız da sayılmazlar. Yeni oyunları Sensible Golf oldukca güzel ve zevkli bir oyun. "Sen nereden biliyorsun lan?" diye soracak olursanız, ben de "Yav kardeşim elimde demosu var oynadım işte, hem ben size ne zaman yalan söylemişim ki ayol" derim. İşte o kadar. Sonuçta oyunu bulduğunuz yerde anında alın (vay be oyuna bak!).



* Bizim EUGENE'nin dediğine göre IMAGE FX V3.0 çıkmış. Ulan daha 2.0'a tam alışamamışken bu ne hız yav, sakin olun biraz abiler. Tabii bu versiyonun da fazlasıyla karmaşık ve süper olacağını tahmin etmekteyim. Yalnız A500 sahipleri bu programı bırakın kullanmayı, almayı veya ismini söylemeyi bile hayal etmesinler. Dahmin edildiği gibi program A1200 (alın bir tane), A4000 (bunu da alın diycem ama!) gibi gelişmiş makinalar için. Tabii bizim EUGENE, gene! bi hıyarlık yapıp bizi kandırmadıysa bu programı beklemeye başlayabiliriz (ömrümüz hep beklemekle mi geçecek?).

PIXEL Üstadı

Pixel kafalı üstadınız yine sizlerle birlikte grafik dünyasının zor, zahmetli ama zevkli dünyasında yol almaya devam ediyor. Resim yapmaya yeteneğiniz olmasa bile burada vereceğim çok değerli profesyonel 'Trick' lerle siz de usta birer grafiker olup çıkacaksınız. Artık resim yapamamak genlerinizden çıkıp parmaklarınızın ucunda hünerli bir şekle bürünecek. Yapmanız gereken tek şey pixel kafalı üstadınızı takip etmek ve yine takip etmek. hadi bakalım.

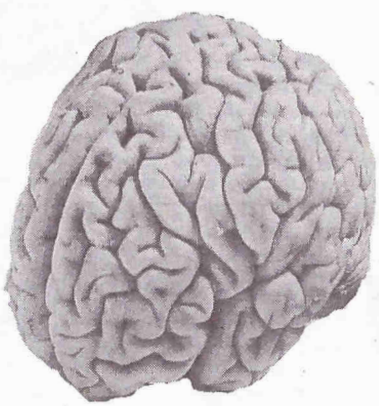
Selamlar, pixel böcekleri beyninizi kemirmeye devam ediyor. Bu ayda sizlerle beraber değişik kapıları aralayacağız. Bu ay en basit bir şekilde nasıl logo yapılır onu öğreneceğiz. Şimdi birinci şekilimize bakalım bakalım!

ŞEKİL1: TEST diye bir logo yapacağız. Şimdi sekizi andıran bir şekil yapacağız. Bu bizim neredeyse bütün harfleri çıkarmamıza yarayan bir kalıp olacak. Aşağıda bu şekilin bazı bölümlerini çıkararak nasıl harfleri oluşturduğumuzu görüyoruz. Sadece "M" harfini değişik bir metodla yapıyoruz. Şimdi harflerin kenarlarını yuvarlakmış gibi gözükmesini sağlayacak bölümü yapıyoruz.

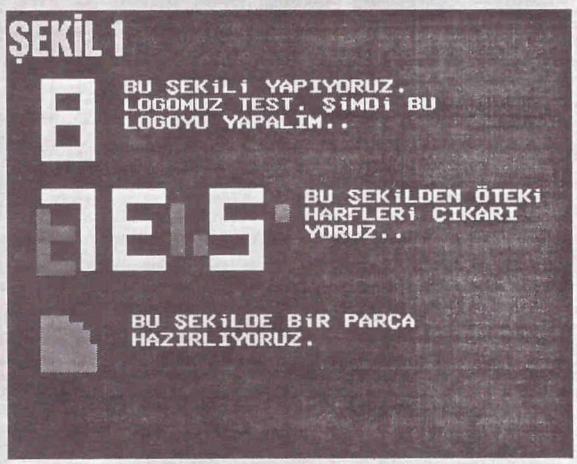
ŞEKİL2: Burada yukarıda hazırladığımız bölümü harflerin nerelerine yerleştireceğimizi görüyoruz. Harflerin köşelerine bu şekili ekleyelim. Hemen bir altta logomuzun nasıl bir görünüme ulaştığını görüyoruz. En son olarak da yuvarlak gözüken yerlere smooth yapıyoruz. Smooth işlemi için iki ton kullanıyoruz. İşte size basit bir logo.

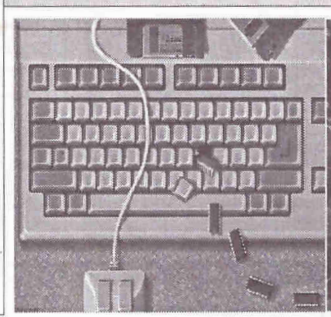
Bu ayda bu kadar. Bir sonraki ay bu logo üzerine değişik efektler öğreneceğiz. Basit bir logo nasil süslenir onu öğreneceğiz. Bu arada hazırlamış olduğum bir slide show var. Bu slide show Amiga Format'ın geçen ayki sayısında Public Domain köşesinde yayınlandı ve % 78 gibi iyi bir puan kazandı (övünmek gibi olmasın ama). Bu Slide show'u görmek veya edinmek isteyenler benimle irtibat kurabilir. Gelecek sayıya kadar bol pixelli günler dilerim.

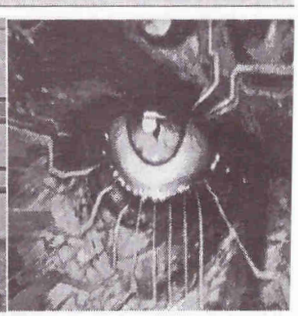
Hoşcakalın...



BIR LOGO NASIL YAPILMALI - 1







COMPUTER MUSIC

Müzik kursumuz tüm hızıyla devam ediyor. Müzik yapmanın ve ondan sonra keyifle dinlemenin incelikleri ve reçeteleri sadece bu sayfada. Sakın okumadan bir yere gitmeyin. Sizi Müzik namına tutukluyorum.

Herkese selam. Geçen aydan beri nasılsınız bakalım? Müzikle aranız nasıl? Sadece dinliyormusunuz yoksa kendinize beste de hazırlıyormusunuz? Eğer hazırlıyorsanız umarım Protracker kullanıp bu sayfadan yararlanıyorsunuzdur. Her ne kadar tam olarak başlamasak da, yine de önemli şeyler öğrenip daha da ustalaşabilirsiniz. Tabii bu sayfayı takip ederek. "Ben zaten bunları biliyorum anlatmasan da olur" diyenler için şu sözler çok önemli: "Her zaman öğrenilecek iki-üç şey daha vardır". Haksızsam söyleyin. Ben bu insanları da anlıyorum ama olaya hem profesyonelce bakıp hemde amatörce bakmak bu sayfanın amacı değil. Esas amaç bazı teknikler öğretmek, bilgi vermek ve en önemlisi müzik yapmak. Müzik yapmak için de bazı ufak bilgileri öğrenmek gerek. Neyse bunları daha sonra da konuşuruz. Biz şimdi bu ayki menümüze geçelim: Bu ay yine basit olarak Davul ritimlerinde önemli olan ve bir parçanın bütününe boyut katarak tek düzelikten kurtaran davul ataklarını inceleyeceğiz. Burada bu atakları anlatırken müzik terimlerinden daha çok programa göre nasıl yapılacağını anlatacağım. Amacım kafa karıştırmamak. Evet isterseniz başlayalım:

Geçen ayki verdiğim ritmi hatırlayın. Bu ritmin sonlarına bakarsanız herhangi bir atak olmadığını görürsünüz. İşte şimdi o ritm üzerinde atak nasıl olmalı onu inceleyelim: Şimdi ataklar 4, 8, 16 ve 32'lik şekillerde olabilir (tabii 5, 13 gibi rakamlar da olur ama onun için çok ustaca aksak ritmler yazmalısınız yani işin ustası olmanız gerekiyor). Mesela Snare ile atılan bir atak olduğunu düşünelim. Bu atak parçanın gidişatına göre yukardaki sayılardan birisi olabilir. Bu 4'lük veya 8'lik atak dediğimiz olay ise enstrümanı alt alta 4 veya 8 defa yazmaktır. Dediğim gibi bunları parçanın gidişatına göre kendiniz ayarlamalısınız.

Örnek olarak parçanız 4 pattern'den oluşuyor diyelim. Burada önce bir giriş yapmalı ve ondan sonra gelen yer de davul varsa bir atak ile bitirilmeli ve yeni pattern'e başlanmalı. Genelde 4'lük bir atak kısa olacağı için pek kullanmayın. Eğer yavaş bir ritm'de ilerliyorsanız 4'lük atak hoş durabilir. 8'lik atak ise en fazla etkiyi veren bir ataktır. Bu atak şeklini hızlı ve orta seviyede ilerleyen müzikler için yazabilirsiniz. 16 ve 32'lik ataklar ise müzikte illa ki bir bölümün tam olarak biteceğini işaret etmek için kullanılır. Bunlar uzun ataklar olup her zaman tekrarlanması kulağa hoş gelmeyebilir. Bu uzun ataklar genelde snare ile değil de alto ile yapılırsa daha hoş durur. Geçen ayki ritm'de kullanacağınız atak 8'lik olmalı. Böylece tam etkiyi duyabilirsiniz. Tabii öteki ölçüleri de kullanarak hangisinin uyduğuna siz de karar verebilirsiniz. O ritm için kullanacağınız başka ataklarda var ama ölçü hiçbir zaman tutmayacağı için davul'un gidişatını değiştirmeniz gerekir. Bu da sizin müzik bilginize kalıyor artık. Yukarda da dediğim gibi ataklar müziğe çok büyük bir etki katarlar. Vurgulamak istediğiniz yerlerde davul ataklarını kullanmanız estetik olarak kulağa her zaman hoş gelecektir. Tabii kullandığınız enstrüman da çok önemli. Kaliteli bir enstrüman ile ataklar her zaman güzel olur. Evet bu ay da bu kadar. Davul atakları konusunda başka şeyler öğrenmek isterseniz adresi biliyorsunuz. Önümüzde ki aya kadar bir yere ayrılmayın çünkü Pro-Tracker'ın efektlerini öğreneceğiz. Hepiniz hoşcakalın.

ZEBANI

RAY TRACE

Detail editor: Pick Groups

TOP

Merhaba Ray-trace'ciler. Geçen aydan bu yana nasılsınız bakalım? Umarım iyisiniz. Ray-Trace ile aranız nasıl? Hoşlandınız mı? Gayet zevkli değilmi? Evet artık bu büyülü dünyaya siz de adım atmış bulunuyorsunuz.Yaratmanın zevkini ruhunuzun derinliklerinden çıkartıp ekrana dökmek için çok iyi bir nedeninizin olduğunu sanırım geçen ay anladınız. Her ne kadar verdiğimiz örnek basit bile olsa yavaş yavaş alışıp sınırları zorlamanın zamanı da gelecek elbet. Evet, eğer geçen ay ki örneği yaptıysanız bazı şeyleri deneme ve öğrenme fırsatı da bulmuşsunuz demektir. Bu ay ise sizinle ufak ve basit bir Animasyon yapacağız. Animasyonumuzun amacı programa daha fazla ısınmak ve daha fazla öğrenmek. Yarattığınız şeylere hareket kavramını katmanız bu tür programlara uyuşmanız açısından oldukca önem taşıyor. Bir resmi Render edip tek kare görmektense o resmi hareketli olarak görmek birçok kişiye daha cazip gelecektir (bana cazip geldiği gibi; eğer gelmeseydi fotoğrafçı olurdum bu da böyle biline). Bu yüzden geçen ayki gibi tek kare resim yapmayacağız artık. Bundan sonraki örneklerimiz hep animasyon üzerine olacak. Kursumuz devam ettikce hepiniz canavar bir animatör olup çıkacaksınız (Umarım!). Neyse fazla konuştuk yine. Biz geçelim bu ayki konumuza.

Animasyonumuzun konusu basitce ESCOM yazan bir logo. Bu logoyu biz dizayn edip hareketlendireceğiz. Animasyonumuz 30 kareden oluşacak. Siz isterseniz daha fazla kare yapabilirsiniz. Ayrıca logoyu illaki Escom olarak yapmanız gerekmiyor; siz daha başka isimler de yazabilirsiniz. Bu arada Bu tür logo üzerine Animasyon yapma işine özel olarak 'Flying Logos' ismi veriliyor. İşte biz de, bu ay bir Flying Logo yapacağız. Hazırmısınız ? Eğer hazırsanız buyrun:

FRONT

HAREKET EDEN LOGO

1- İlk olarak kendinize bir Proje ve Alt proje açın (anlamlarını geçen aydan biliyorsunuz).

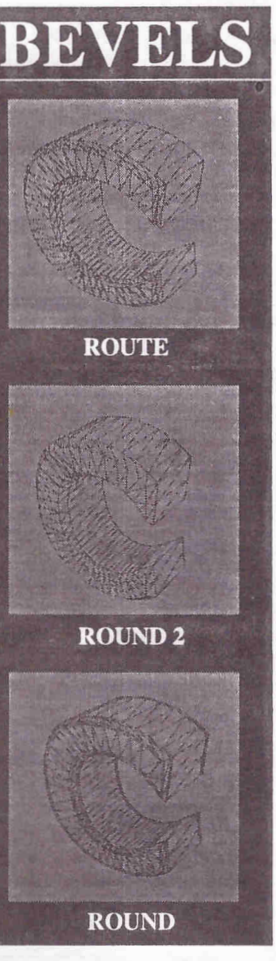
2- Şimdi Spline Editor'e girin. Bu editörde bir postscript font yükleyerek Escom objesi oluşturacağız. Yeni Imagine'nin en güzel yanlarından birisi de bu Postscript fontları kullanabilmesi. Böylece yaptığınız logoda bazı yumuşaklık gerektiren kısımlar başınıza dert açmadan kolaylıkla halledilebiliyor. "Bu Postscrip fontları nereden bulacağım?" sorusuna benim vereceğim cevap "Bayinizden gidin ve birkaç tane alın olmassa benimle irtibat kurun" olacaktır.

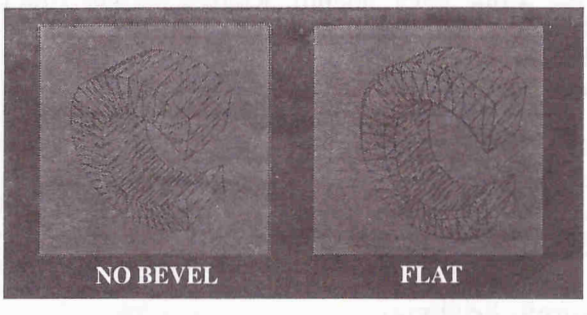
3- Evet elinizde herhangi bir postscrip font olduğunu farzediyorum. Şimdi Pull-down menülerden Object/Load font'u seçin ve bir font yükleyin. Burada font'u yüklemek için ilk önce read ile okutmanız gerekiyor (font'un bulunduğu directory'i seçmeniz gerekiyor). Ondan sonra çıkan isimlerden herhangi bir tanesini seçin ve alttaki text alanına istediğiniz ismi büyük harflerle yazın (ben sizin yerinizde olsam Escom yazardım).

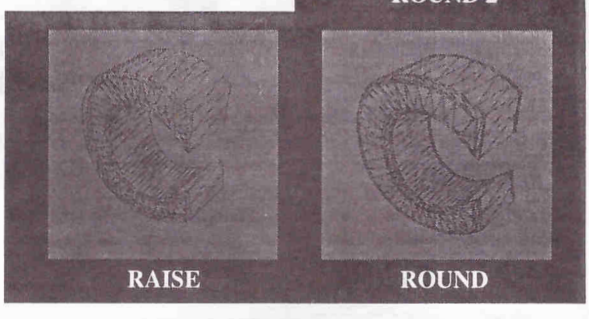
4- Şimdi Front view'dayız ve önümüzde kocaman harflerle gruplanmış bir şekilde Escom yazan bir obje var. Bu objeyi F1 ile seçin (mor renk olacak) ve hemen Object/Ungroup yapın. Böylece objeyi gruptan kurtarmış olduk (artık renkler mavi oldu). Bundan sonra yapacağınız iş çok basit: Shift tuşuna basılı bir şekilde ilk önce C harfini, sonra sırasıyla E, S, O ve M harfini seçip (axis'lerine klikleyerek) yukardaki menülerden Functions/Join ile birleştirmek (bu join meselesini geçen ay anlatmıştım).

PERSP

5- Evet, artık tek axis'den oluşmuş bir objemiz var. Şimdi objeye biraz süs katmanın zamanı geldi. Menülerden Object/Add points'e girin. Karşınıza bir requester çıkacak. Buradan Extrude Depth=30 olarak ve aşağıdaki seçenekleri de Raise olarak değiştirin (diğer rakamları ellemeyin). Aşağıda gördüğünüz isimler genel olarak 'Bevel' diye adlandırılırlar. Bu Bevel dediğimiz şey, objeye bir çeşit süs özelliği katan ve aynı objenin bazı yerlerini yontup biçmeye yarayan oldukca yarayışlı bir tekniktir. Bu Bevel'ları şekillerden birisine bakarak görebilirsiniz. Burada ben Raise'ı seçtim. Siz şekillere bakarak beğendiğiniz başka bir tanesini seçebilirsiniz. Burada bulunan Bevel'lar objenin hem arka yüzüne





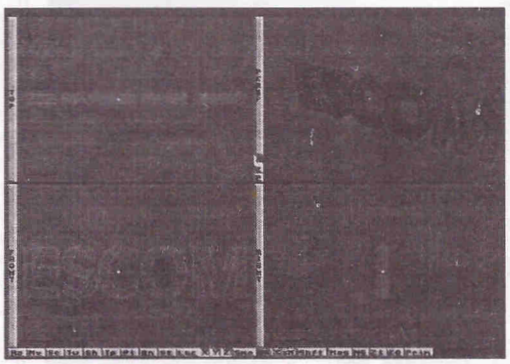


AZP

RIGHT

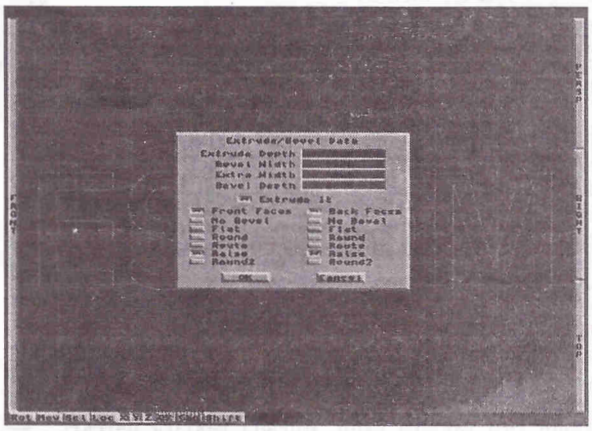
Ro Mv Sc Tw Sh Tp Pi Bn St Loc X Y Z Smo Ok Can Shft Mag MS ZI ZO Prim

hem de ön yüzüne etki ederler, onun için seçerken sağ ve soldaki olarak ikisini birden işaretlemelisiniz.
6- Bu işlemi yaptıktan sonra bilgisayar kısa bir süre bekleyecektir (eğer bilgisayarınız hızlı değilse biraz daha uzun sürebilir). İşlem bittikten sonra objenin genel bir görünüşünü almak için Front View'dan çıkın. Perspektif ekranıyla oynayarak objeyi istediğiniz yerden görebilirsiniz. Eğer objeyi beğendiyseniz, menülerden Object/Save points'i seçin ve objeyi Escom ismiyle projedeki objects directory'sine kaydedip Detail Editor'e geçin.
7- Şimdi objemize bir materyal kazandırmamızın zamanı geldi. Yani çıplak olarak render edicek halimiz yok ya. Neyse, save ettiğiniz objeyi yükleyin ve F1'e basarak onu aktif hale getirin. Şimdi menülerden



Object/Attributes'a girin ve alttaki load ikonuna klikleyin. Burada Attributes directory'sinden 'Porcelan.att'i seçin. Bu materyal aldığınız Imagine programında 'Default' olarak yer almakta. Eğer yoksa size bir kıyak yapayım ve bu materyalin değerlerini vereyim:
CHROME BLUE.ATT
Color=72,85,156 - Reflect=0,0,0 - Filter=0,0,0
Specular=207,212,250 - Dithering=255, Hardness=210, Roughness=0, Shiness=255, Index of refraction=1.75, Phong=on
Bu değerleri girdikten sonra (nereye gireceğinizi biliyorsunuz artık) alttaki save ikonuna klikleyin ve materyali "Porcelan.att" diye save edin. Bu arada, bu requester'ın en üstünde bulunan object name'i ise ESCOM yapın. Bunları yaptıktan sonra 'ok' deyin ve buradan çıkın. Artık objemizin materyali de hazır. Şimdi bu haliyle tekrar aynı isimde save edin (object/save) ve Action Editor'e geçin.
8- Şimdi Animasyonumuzun kaç kareden oluşacağını belirteceğiz. Burada sol üstteki 'Highest Frame' yazan yere 30 girin. Daha öncede belirttiğim gibi siz burada istediğiniz sayıyı yazabilirsiniz ama uzatmaya da gerek yok. Rakamı girdikten sonra 'Save Changes' yaparak stage Editor'e geçin.
9- İşte şimdi Animasyonu oluşturma zamanı geldi. İlk önce objeyi yükleyin. Sonra sırasıyla Solid, Camera view ve Camera Lines'ı aktif hale getirin. Perspektif ekranındaki görüntü artık kamera görüntünüz. Şimdi burada, iyi bir görüntü elde etmek için hem objeyle hem de kamerayla biraz oynamak gerekiyor. İsterseniz siz Move ve Rotate komutlarını kullanarak kameranın ve objenin yerini ayarlayabilirsiniz. Ben yine geçen ay olduğu gibi Kamera, obje ve ışıkların yerlerini sayısal olarak vereceğim. Şimdi objeyi F1 ile seçin ve Object/Transformation'dan şu değerleri girin:

ESCOM OBJE :



POSITION | ALIGNMENT

X=29.7600 | X=-90
Y=-1000 | Y=0
Z=-55.1377 | Z=90

Objenin değerini girdikten OK deyin hemen ardından Amiga-F tuşlarına basarak Kamerayı seçin ve onun için de şu değerleri girin: (yine Object/Transformation)

KAMERA:

POSITION | ALIGNMENT

X=26 | X=0
Y=-745.6666 | Y=0
Z=-19.4444 | Z=0

10- Yukardaki değerleri girdiyseniz objenin ve kameranın yerleri hazır demektir. Burada ilk karede olduğunu için perspektif ekranında birşey gözükmeyecektir. Çünkü logomuz hareketine kameranın gerisinden başlayacaktır. Bu başlangıç hareketinden sonra kameranın önüne geçecek ve o zaman görünür olacaktır. Yukarıdaki değerler Objenin ve kameranın ilk değerleridir. Burada Animasyonu oluşturuken KeyFrame tekniğinden yararlanacağız. Bu teknikte hareket edecek objenin ilk ve son değerleri kullanıcı tarafından verilir. Ondan sonra arada kalan değerleri bilgisayar kendisi hesaplar. Bizim de burada yapacağımız olay ilk ve son kareleri belirleyip gerisini bilgisayara bırakmak. Neyse yapacağımız zaman daha iyi anlayacaksınız. Şimdi ilk olarak objeyi seçin. Buradaki objenin ilk değerini zaten yukarıda verdik. Daha sonra Object/Position bar ve Alignment Bar'ı sırasıyla işaretleyin (pek bir hareket olmayacaktır onun için bilgisayar neden işlem yapmıyor diye heyecanlanmayın). İşte burası çok önemli; Objeyi hareket ettirmek için ilk keyFrame'i bu komutlarla bilgisayara tanıttık. Şimdi ikinci keyFrame'i bilgisayara tanıtmamız gerekiyor; onun içinde son kareye gitmeliyiz (tabii son kareye gitmek sadece burada mecbur. Diğer hallerde animasyonun işleyişine göre değişebilir). Frame/Goto'dan son kareye gelin. Burada yine objeye ikinci bir değer girmemiz gerekiyor. İsterseniz objeyi rotate ve move komutlarıyla hareket ettirip kameranın önüne getirebilirsiniz. Ama karıştırmamak için siz yine benim verdiğim değerleri kullanın. Evet, objeyi seçin ve Object/Transformation'dan şu değerleri girin:

(Frame 30 için)

ESCOM OBJE:

POSITION | ALIGNMENT

X=-18.2 | X=0
Y=450 | Y=0
Z=17.36 | Z=0

Bu değeri girdikten sonra yine Object/Position Bar ve Alignment Bar yapmayı unutmayın. Bu yaptığınız hareketle artık animasyonumuz hazır hale gelmiş olacaktır. Zaten perspektif ekranına baktığınızda objeyi son haliyle görmüş olacaksınız. Burada Kameraya ikinci bir değer girmedik çünkü kameramızın sabit durması gerekiyor. Eğer kameraya da hareket verecek olsaydık bir değer daha girmiş olacaktık. Kamera için ilk başta bir değer girdik ama o değeri sadece kameranın yerini ayarlamak için girdik. Evet, İsterseniz burada herhangi bir aksiliğe karşın Save Changes yapabilirsiniz (benim çok başıma geldi de..).

11- Şimdi sıra ışıklara geldi. Burada ışıklara hareket vermeyeceğiz. Onun için işimiz daha kısa. İlk önce Amiga-C yaparak ilk kareye gidin. Sonra Object/Add/Light Source menüsünden bir ışık yaratın. Bu ışık otomatik olarak 0,0,0 koordinatlarındadır. Hiçbir şey yapmadan bu sefer Object/Clone menüsünü kullanarak ikinci bir ışık ekleyin (tabii seçiliyken). Şimdi 0,0,0 koordinatlarında duran iki tane ışığımız var. Burada da isterseniz rotate ve move ile ışıkların yerlerini ayarlayabilirsiniz. Işık mevzusu ciddi bir iş olduğundan dolayı siz şimdilik vereceğim değerleri girin. Işıklar için değerler şöyle:

IŞIK 1:

POSITION | ALIGNMENT

X=-256 | X=0
Y=-309 | Y=0
Z=151.1111 | Z=0

IŞIK 2:

POSITION | ALIGNMENT

X=456 | X=0
Y=-158.6667 | Y=0
Z=156 | Z=0

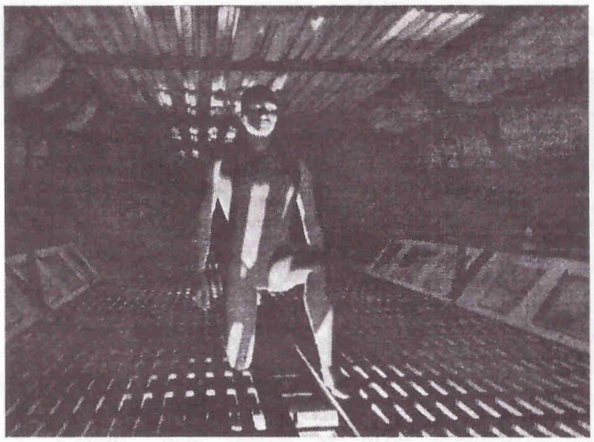
Bu değerleri girdikten sonra ışıkların yerleri de hazır olacaktır. Evet artık yapacağınız tek şey Save Changes deyip Project Editor'e geçmek..(Bu arada ışığı yaratırken önünüze çıkan requester'daki hiçbir değeri değiştirmeyin)

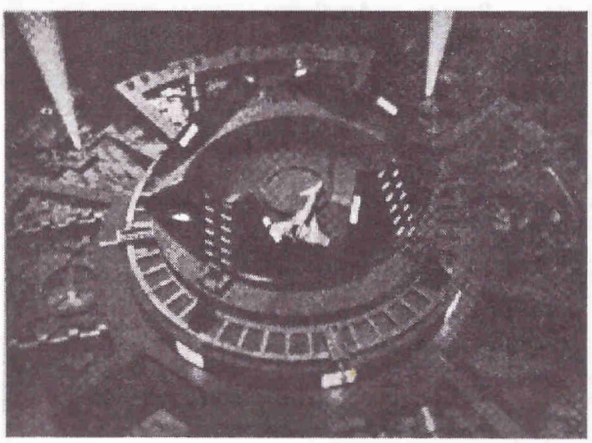
12- Artık render zamanı. Burada ilk önce Modify ikonuna klikleyin. Daha sonra Preset ikonuna klikleyerek Hires-QuarterScreen'i seçin. Yandaki kutucuktan 200 olan Height'ı 256 yapın. Bundan sonra Rendering Method'u Trace ve File Format'ı da ILBM 12-BIT veya 24-BIT olarak işaretleyin. 24-BIT resimlerin mükemmel kaliteli olacağını şimdiden söyleyeyim. Artık hazırsanız Render'a başlayacağız. Bunun için ekranın ortasındaki Range ikonuna klikleyin ve hiçbir şey değiştirmeden Enter'a basın. Görüldüğü gibi bütün kareler seçilmiş oldu. Bundan sonra eğer 24-BIT render yapacaksanız Auto dither'i kapatın. Eh artık yapacak başka birşey yok Son hareket: GENERATE.

Eğer hızlı bir makinanız varsa birkaç saat (veya birkaç dakika) sonra sonucu alabilirsiniz. Eğer makina yavaşşsa sizin için zor saatler (hatta belki günler) başlıyor demektir. Render edilen karenin altında bir yıldız işareti belirecektir. Eğer makinayı kapatıp tekrar Render'a başlayacaksanız a)ilk önce projeyi ve alt projeyi açın b)range ikonuna klikleyin ve kaçıncı karede kaldıysanız ilk başa onu yazın ve c) Generate new cells only'i kapatın ve hemen ardından Generate'e basarak tekrar Render'ı başlatmış olun.

Evet siz bu örneği iyice inceleyin ve sorununuz olursa benimle irtibat kurmayı unutmayın. Şimdilik size kolay gelsin diyor ve huzurlarınızdan ayrılıyorum.. HOŞCAKALIN...

ZEBANİ





TÜRKİYE'NİN RAYTRACE'CİSİ
TRON BBS
ONLY RAY TRACE
ZENGİN LIGHTWAVE VE
IMAGINE OBJECTS ARŞİVİ
0212.251 09 98
YAKINDA İKİNCİ NODE
VE DAHA ÇOK OBJECTS

OMAY'LA AMOS

CODER

OMAY

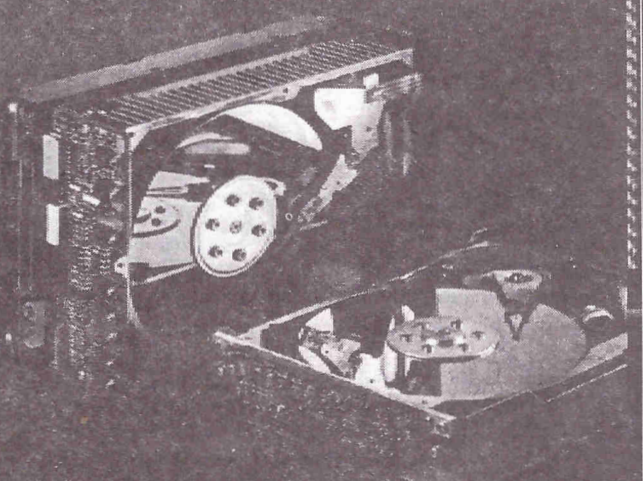
Merhaba arkadaşlar. Umarım geçen ayki yazıdan sonra AMOS'a başlamak için sabırsızlanıyorsunuzdur. Öyleyse sıkı durun çünkü gerçekten çok çok uzun sürebilecek bir konuya başlıyoruz. **Evet, konumuz AMOS ile oyun yapmak**. Geçen aydan beri uzunca bir süre düşündüm taşındım, dost görüşleri aldım ve sonunda köşeyi, AMOS ile nasıl oyun yapılacağı konusunda bilgi vermek için kullanmaya karar verdim. Bilenleriniz bilir 64'lerde AMOS köşesi mektuplarınızın cevaplanması ve kısa programlar yayınlamak şeklindeydi. Aslında bu köşeye de başlarken böyle birşey düşünüyordum ama sonunda sizlere oyun yapmak için AMOS'u nasıl kullanacağınızı anlatmaya karar verdim. Bu arada ben geçen ay hernekadar köşenin sadece Basic bilenlere hitap edeceğini söylediysemde bunun birçok programlamaya başlayan arkadaşı bu hevesinden vazgeçireceğini farkettiğimden gelecek aydan itibaren Basic'in prensiplerinide anlatıp işe başlayacağım. Herneyse, baştada söylediğim gibi bu konu çok çok uzun sürecek. Sizlere bir oyunda olan programlama, grafik,ses ve müzik konuları hakkında AMOS'u nasıl kullanacağınızı anlatıp bu konularla ilgili işinize yarayacak AMOS komutlarını açıklayacağım. Ayrıca bir oyunu dizayn etmek gibi AMOS'la alakası olmayan ama sırf benim çenemi tutamamamdan kaynaklanan açıklamalarıda dinlemek zorunda kalacaksınız. Bu uzun işe başlamadan önce, size bir oyun yaparken uğraşacağınız bölümler hakkında kısa bilgiler vermek ve bu bölümlerde işinize yarayacak birçok ek araç veya programdan bahsetmek istiyorum. Şimdi yukarıda da söylediğim gibi bir oyun dizayn, programlama, grafik, ses ve müzik kısımlarından oluşur. Tabii ilk önce bir oyun fikri bulunması vardır ama artık ben oralara kadar burnumu sokmayayım kendi oyun fikrinizi özgürce seçin. Zaten çoğunuzun aklında bu işe girmeden önce bir oyun tasarısı vardır zannediyorum. Neyse, yukarıda bahsettiğim kısımların her biri bir oyunun güzel olması için büyük öneme sahiptir. Örneğin dizayn olayı. Dizayn, oyun fikri aklınıza geldikten sonra hemen bilgisayara saldırıp oyunu yapmaya başlamadan önce yapmanız gereken en önemli şeydir. Oyun fikrinizi iyice kafanızda oluşturup bunu kağıda oynanış sırasıyla geçirmeniz ve birçok problemi kağıttayken halletmeniz oyunu başarı ile bitirebilmeniz açısından çok önemlidir. Gelelim programlamaya. Programlama zaten oyunun herşeyidir. Bence bir oyun programcısında olması gereken en önemli özellikler, sabırlı olmak, pratik düşünebilmek ve birçok olay arasındaki bağlantıyı kurabilmektir. Tabii tecrübe de bir programcıyı diğerlerinden ayıran önemli bir özellik. Örneğin eski yaptığım programlara baktığım zaman kendi kendime, niye onu böyle yapmışım, niye 2 satırda yapacağım şey için uzun uzun yazmışım gibi düşündüğümü hatırlarım. Neyse, sonuç olarak programlarımızı **AMOS PRO 2** ile halledeceğimiz için **AMOS PRO 2** ve ek disketlerinin haricinde programlama ile ilgili başka birşey lazım demiyorum. Grafik konusuna gelince. Eskiden SSI'ın savaş stratejilerini oynayanlar bilirler, oyun sadece birçok tank, uçak v.b. araçların genişçe bilgilerinden ve karmaşık hesaplamalardan oluşur ve oyun grafiklerine bakanlar kutu kutu şeylerden başka birşey göremezlerdi ama artık çağ değişti, şimdi bakıyorsunuz grafikleri kötü olan bir oyun adam yerine bile konmuyor (tabii Tetris gibi insanda tiryakilik yaratmıyorsa). Yani sonuç olarak grafiklere çok özen gösterilmeli diyorum ve **DPaint**'in yanında bu işle ciddi uğraşanlara bir **Hand Scanner** almalarını tavsiye ediyorum. Son olarak ses ve müzik işine geldik. Ses, oyunların kalitesini attıran önemli bir etmen. Görüntü gibi ekrana bağlı, yapay bir olay olmayıp oyunun atmosferine girmeniz için çok önemli etki sağlayan birşey. Tabii müzikte atmosferi arttıran etmenlerden biri. Müzik için, profesyonel olarak uğraşanların bir **org** ve **midi** almalarını tavsiye ederken, hobi olarak uğraşan veya ailesinden maddi yardım alamayanlara ise **Noise Tracker** almalarını öneriyorum. Ses içinse bir **Audio Master 4** ve bir **Sound Sampler** tüm işlerinizi görür kanısındayım. Evet işinize yarayacak programlar ve aletler bunlar. Ben bu program ve aletlerle ilgili konulara geçtikçe bunlar hakkında işinize yarayacak bilgileri vermeye çalışacağım. Geldik yazının sonuna. Ayrılmadan önce, gelecek aydan itibaren köşenin nasıl gelişeceğini sizlere anlatayım. AMOS'un Editörünü çoğunuzun bildiğini veya kolayca öğrenebileceğini düşünerek açıklama gereği duymuyorum. Onun için gelecek ay Basic'in temel prensiplerini ve AMOS Basic'in yapı taşlarını görerek konuya başlayacağız. Amacım, oyun yapmak için hevesle çalışmaya başlamadan önce Basic bilmeyen arkadaşları bu konuda genişçe aydınlatmak, bilen arkadaşların ise AMOS'a ısınmalarını sağlamak. Bundan sonraki aylarda da AMOS köşemiz bir sohbet şeklinde olacak ve köşeyi devamlı okuyanlar hızlı bir şekilde AMOS ile oyun yapmak için gereken açıklamaları bu köşede bulmuş olacaklar. Bu arada üzülerek söylüyorum, köşe sohbet havasında olacağı için AMOS'la oyun yapma konusu bitene kadar mektuplarınızı cevaplayamayacağım (geçen ay bol bol yazın dedin şimdi yazmayın diyorsun diyenler haklılar,bana yazan **DENiZ TüRKMEN**'de haklı, ne diyeyim!). Neyse, uzun lafın kısası gelecek ay AMOS serüvenimiz başlıyor, burada olun...

- Hastanın durumu ümitsiz. AMOS tedavisi uygulamaktan başka çaremiz yok..Omay'ı çağırın hemen...

-Başla şu AMOS'a artık, yeter. Yuuhhh!

DOCTOR CHIP

Selam dostlar, işte bir aylık aradan sonra tekrar beraberiz. Bilindiği veya bilinmediği üzere bu köşenin amacı, AMIGA ile olan problemlerinizi çözmenizde size yardımcı olmak. Ama siz bana mektup yazmamaya devam ederseniz benim yapabileceğim fazla bir şey kalmıyor. Tamam, belki çoğunuzun AMIGA ile problemi yok da o yüzden bana yazı yazmıyorsunuz. Eğer durum böyle ise gayet güzel; ama tekrarlıyorum: AMIGA ile ilgili merak ettiğiniz bir konu varsa bana yazmayı ihmal etmeyin. Her neyse ilk sayımız yayınlandıktan sonra elime sadece bir mektup ulaştı. Şimdi bu mektubu yazan Deniz Türkmen arkadaşımızın sorunlarını halletmeye çalışalım.



Soru 1: A1200 için bir ram kart aldım ama buna SIMM takınca jumper ayarlarını nasıl yapacağımı bilmiyorum. Ayrıca kartın üzerindeki jumper'lar olduğunda, makine açılırken bir hata mesajı çıkıyor.

Cevap 1: Anladığım kadarıyla kartını yeni almışsın, eğer bu doğruysa kartın yanında bir de kitapçık verilmiş olsa gerek. Bu kitapçıkta jumper ayarlarını nasıl yapman gerektiğini yazıyor olmalı. Eğer böyle bir kitapçık yoksa sana ben yardım edemiyeceğim çünkü bu jumper ayarlarının her kartta standart olması mümkün değil. Sana önerim kartına SIMM aldığında değişik jumper ayarlarını deneyerek kartı ayarlaman veya üretici firma ile kontak kurup kitapçığı istemen. Ayrıca makine açılırken verilen hatada büyük bir ihtimalle jumper ayarlarını yanlış yaptığından veya üzerinde ram olmadan jumperları takmandan meydana geliyor olmalı.

Soru 2: A1200 içine bir adet 3,5'luk HD taktım, fazla ısınması sorun yaratır mı?

Cevap 2: Şimdiye kadar bir kaç arkadaşım da senin gibi makinesinin içine 3,5'luk HD taktı ve hiçbiri ısıdan şikayet etmedi. Ayrıca illa da bir fan takmak istiyorsan fan'ın nereden ceyeran alacağını da iyice düşün. Zaten HD'nin internal drive'ından besleniyor.

Soru 3: Bir PC monitörünü A1200'e bağlayabilirmiyim? mümkünse şemasını yayınlıyabilirmisin?

Cevap 3: Evet PC monitörünü A1200'e bağlayabilirsin ama monitörün SVGA olmalı yoksa sorun çıkar. Şemasını söz vermiyim ama önümüzdeki ay yayınlamaya çalışırım.

Soru 4: PC DD-HD floppy'lerini AMIGA'ya takabilirmiyim?

Cevap 4: Valla bazı DD floppyleri A500' takılıyor ama A1200 için DD veya HD denemedim ve deneyen de duymadım. İstersen sen bir dene.

Soru 5: 28.800'lük modemler PTT hatlarında tam verimli çalışmıyormuş bu doğru mu?

Cevap 5. 28.800 modemler bildiğim kadarıyla şehir içi bağlantılarda gayet güzel, ama şehirdışı veya ülke dışı bağlantılarda bazıları sapıtmakta. Yani 28.800 bir modemi şehir içi tam kapasite kullanabilirsin.

Evet arkadaşlar bu aylıkta bu kadar. Merak ettiğiniz bir konu varsa bana mektup yazmayı ihmal etmeyin ve bir dahaki aya kadar kendinize ve AMIGA'nıza iyi bakın.

Mr. Oz

UTILITY

DESKTOP: Diyelem ki bolca Ram'iniz var ve birkaç programla aynı anda çalıyorsunuz, ama programlara geçerken sürekli Amiga + M tuşunu kullanmak sizi ya uyuz ediyor (Multitask olmanın da bir bedeli var değil mi?) ya da istediğiniz programa gidene kadar bayağı oyalıyor. İşte bazı akıllı amcalarımız Amiga'daki bitmez tükenmez çözümlere bir yenisini daha ekliyorlar. Artık bu durumdan kurtulmak, bu küçücük program sayesinde mümkün. Program oldukça basit şekilde hazırlanmış. Programı yüklediğinizde o anda Workbench'den başka hangi programlar çalışıyorsa onların ufak ekran grafikleri içeren bir pencere açılıyor. Bu pencereden istediğiniz program grafiği üstüne basarak o programa anında geçebiliyorsunuz. Basit ve kullanışlı öyle değil mi? Bence anında almanız gereken bir program...

EMPY PLAYER V3.0: Amiga gibi multitask bir alette neler yapılmaz ki? (Bu ay Multitas'dan gidiyoruz galiba). Örneğin ben bazen bir programla çalışırken arka fonda modül dinlemekten hoşlanırım. Eğer sizde böyle bir olayı gerçekleştirmek istiyorsanız işte size baba bir program Empy Player. Programı yüklediğimizde Workbench'imize bir CD player çıkmakta. İşte bu güzel program sayesinde background da müzik çalıp dinleyebileceğiz. Aslında bu tür programlar daha önce de vardı ama bu en güzeli. Empy Player bayağı marifetli hazırlanmış. Normal bir müzik setinde yapabileceğiniz hemen her şeyi bunda da yapabiliyorsunuz. Programı size uzun uzadıya anlatmayacağım, zaten kullanımı oldukça kolay. Yalnız program 16 renk kullanmakta ama 8 renkli Workbench ekranlarında da çalışıyor. Birşeylerle uğraşırken müzik dinlemek o kadar güzel oluyor ki...bir deneyin asla pişman olmassınız...

NORTON COMMANDER: Amiga da bunca güzel disk işlemlerini yapan utility varken bu programı neden yazmışlar anlamadım (o zaman ben niye açıklıyorum onu hiç anlamadım). Programımızı PC'den tanıyanlar vardır herhalde. Disk işlemlerini (directory açma, file kopyalama, dosya silme vs.) yapmanıza yarayan vasat bir utility. PC'ye özenen birkaç kişi için ilginç olabilir.

SET CHIP REVISION V21.57: İşte AGA chip seti kullanıcıları için harika bir program. Diyelim ki eski chip setli (ECS, Original) makineler için hazırlanmış bir oyun veya program yükleyeceksiniz. Ama programı yüklediğinizde çalışmasına rağmen grafikler sapıtık çıkmakta. Böyle durumlarda makineyi resetleyip Display Options'dan yapacağınız işlemleri bu program sayesinde makinanızı her defasında resetlemeden halledebiliyorsunuz. Programı Workbench'den veya CLI'dan kullanabilirsiniz, üstelik bu tür Display Options isteyen programların (eğer DOS ise) başlarına bu programı koyarak otomatik olarak ayarlanmalarını sağlayabilirsiniz. Programı Workbench'den çalıştırdığımızda ufak bir pencere açıyor, burdan istediğiniz chip setini seçip Enable Button'a basın, eğer bu modda bir program çalıştırmak istiyorsanız Launch buttonuna basarak istediğiniz programı seçin. Bence her AGA'cı vatandaşa lazım olan faydalı bir program (Peki AGA'sı olmayanlar ne yapacak AGA?).

COLORS: Workbench'in iğrenç renkleri sizi rahatsız ediyormu? Eğer etmiyorsa sorun yok demektir, o halde yazının bundan sonrası renk sorunları olan arkadaşlar için (ben de dahil). Ufak bir program yardımıyla, Workbench'i her açıldığında aynı renklerden kurtarabilirsiniz. Bu ufak programın ismi: COLORS. İki saat preferences'a girip renkleri değiştireceğinize bu ufak programı WB Start-up'a atarak veya işlemleri bir kere de hallederek istediğiniz renklere kavuşabilirsiniz. Eğer sevmesseniz program hemen yanıbaşınız da; çalıştır, değiştir ve mutlu ol. Bence bu programı arayın ve bulun...oldukca işinize yarar, benden söylemesi.

MR. Oz

YARARLIDIR !...

Okur Mektupları

ZEBANİ

Evet bu ay dergimizin 1. sayısı olması sebebiyle (geçen ay 0'dı hatırlayın) elimize birkaç tane mektup geçti. Bu mektuplar hem eleştiri, hem tavsiye, hem de soru şeklindeydi. Eleştirileri ve tavsiyeleri editör köşesinde zaten bir değerlendirmeye aldık. Her zaman dediğimiz gibi, bizi eleştirisiz ve mektupsuz bırakmayın. Bu gelen mektupların içinden bazı soruları isterseniz cevaplayalım:

İlk mektubumuz Çetin Gülşan'dan. Sevgili Çetin Gülşan, bu ay gönderdiğiniz mektup ile inanın ki oldukca duygulandım. Mektupla bile olsa sırf Amiga'nın ve bu derginin yaşaması için gönderdiğiniz yazı bu ay ki AYIN MEKTUBU olmaya hak kazandı. Yazınızın tamamını okudum; ve tabii ki yayınlanmaya değer Sayın Çetin Gülşan. Benim temennim, sizin gibi duyarlı insanların çoğalması ve bu piyasayı elinden geldiği kadar desteklemesi. Zaten kaybedecek bir şeyimiz kalmadı bari elimizdekilere sahip çıkalım. Sırf bir konu yüzünden (küfür) bu dergiye önyargı ile yaklaşanlara zaten dediğimi en başta dedim. Birşeyi ya beğenirsiniz ya beğenmessiniz; bunu ifade etmenin birkaç yolu var, ama o ifade yollarından 'Kaldır at'a hiçbir şekilde yer yok, yok ve yok. Tekrar söylüyorum köstek değil destek zamanı, buna ihtiyacımız var. Neyse benim çenem açıldımı hayatta durmaz onun için ben şimdi Çetin gülşan'ın sorularını cevaplamaya başlayayım:

Soru 1: Printer'da NLQ ve DRAFT modlarında Türkçe çıktı alamıyorum. Bunun için ne yapabilirim ?

Cevap: Valla benim hiç böyle NLQ ve DRAFT sorunlarım olmadı çünkü Printer'ım olmadı. Onun için bu konuda ben size birşey söyleyemeyeceğim; ama söyleyecek başka birisini tavsiye edebilirim. Bu kişi Sedat Çöloğlu. Eğer 2434314 no'lu telefonu ararsanız Printer'larla ilgili tüm sorunlarınız anında bitecektir.

Soru 2: Deluxe Paint 5'i nerede bulabilirim ? Türkiye de Grafik ve Animasyon satan herhangi bir yer varmı? Bilgisayardan Video'ya net kayıt yapabilmek için hangi kart gerekli?

Cevap(lar): Deluxe Paint 5'i bilgisayarcınız dan bulabilirsiniz. Çünkü popüler bir program olduğu için bulunması o kadar zor değil. Eğer bulamassanız benimle irtibat kurun. Türkiye de fiilen veya ticari olarak Grafik ve animasyon satan bir yer olduğunu zannetmiyorum. Ancak eski demolara (tabii yeni 1200 demoları da dahil) ve programlara bir bakarsanız istediğinizi bulabilirsiniz zannediyorum. Video'ya kayıt meselesine gelince, aslında bu iş oldukca prosfesyonel şartlarda yapılması gereken bir iş. Eğer herhangi bir şekilde yaptıklarınızı pazarlamak istiyorsanız size ilk önce (ve mutlaka) bir Genlock lazım. Aslında 1200'ün arkasındaki Composite çıktısından da kayıt yapabilirsiniz ama istediğiniz kaliteyi elde edemessiniz. Görüntü çamur gibi olur, renkler birbirine karışır. Alacağınız bir genlock sizi bu dertten kısmen kurtarır (pahalı ve profesyonel bir genlock ile sorun kalmaz). Sonra kayıt edeceğiniz Video da çok önemli; bizim bildiğimiz Video'lar bu iş için yetersiz kalabilir (hatta yetersiz). Bunun için yaptıklarınızı Net olarak kaydetmek istiyorsanız Betacam bir video'da Betacam bir kasete kaydetmek zorundasınız. Bu Betacam videoları da almayı hayal etmeyin çünkü 1 milyar dolaylarında (paranız varsa birşey diyemem). Bu sorunu da Amiga ile çalışan bir stüdyoda cüzi bir miktara halledebilirsiniz. Bunun için de size önereceğim yer Akar Co. veya Gamma olacaktır.

Soru 3: Müzik Modülleri toplamaktayım, Sizde modül varmı? Modül satan yerler nerede ? Bir de ben MIDI'yi Soundscape ile kullanıyorum Protracker ile nasıl kullanabilirim ?

Cevap: Bizde müzik modülü var ama bir hayli geniş ve karışık. Bunun için ne yaparız bilemiyorum. Modülleri yine sizin gibi modül toplayan insanlarla irtibat kurarak bulabilirsiniz. MIDI sorununuz için Protracker düşünülecek en son yoldur. Ayrıca son versiyonunda MIDI seçeneği yok. MIDI'yi kullanacağınız yegane program OCTAMED 6.0'dır. Ayrıca bu programın Tracker bölümü de var.

Soru 4: Imagine 3.0 için enaz kaç MB Ram gerekli? Rahat çalışmak için neler almak lazım? Real 3D V2.0 daha iyi bir program değil mi? Dergide açıkladığınız resimin oluşması için benim yaptığım işlemler bittikten sonra ne kadar zaman gerekli?

Cevap: Valla geçen ayki Ray-Trace yazısının başını okuduysanız bu konuda detaylı bir açıklama var ama yine tekrarlayayım: Bu iş için enaz 6 MB ram gerekli (moral bozmak istemem ama o bile bazen yetmiyor). Maalesef bu tür programların en kötü tarafı bu. Real'da iyi bir program ama gereğinden fazla karışık ve hiç 'User Friendly' bir program değil. Aslında yaptığı işler olukca güzel ama istediğini yapabilmen için 1-2 yıl Real ile yatıp, Real ile kalkmanız gerekiyor. Ayrıca bu program da yaptığı karışık işlemlerden dolayı -eğer hızlandırıcı bir kart yoksa- felçli bir kamlumbağadan bile daha yavaş. Dergideki resmi oluşturmanız için 10 dakika yeter amaaaaaaaaaaa hızlandırıcı bir kartınız ve Ram'iniz varsa. Sizin 1200'de de yaklaşık olarak 3-4 saat sürebilir. Bu arada harddiskinizi soğutmak için küçük bir fan alın ve 1200'ü açarak onun üstüne doğru yerleştirin. Olur mu öyle şey demeyin, ben öyle yapıyorum ve ısınma problemim yok.

Soru 5: Utility köşesini çok sevdim ama bu utility'leri nerede bulabileceğimizi de yazarsanız daha çok sevinip sizi öpebilirim

Cevap: Bizi öpecekseniz bişeyler yapabiliriz tabii ki! Şaka bir yana, Maalesef bu utility'leri sadece biz de (ve birkaç bayii de) bulabilirsiniz. Bu programları almanızın tek yolu bize disket göndermeniz ve size geri dönmesi için beklemeniz (Postacıların keyfine göre hareket etmek zorundayız).

Soru 6: Amiga'da C dili ile ilgili Türkçe bir kitap var mı? Nerede bulabilirim? PC'deki C'nin Amiga ile uyumlu olduğu doğrumu? PC kitabı okusam mı?

Cevap: Böyle bir kitabı Beşiktaş Kamer

bilgisayar'dan bulabilirsiniz. Ayrıca diğer sorunlarınız için biraz bekleyin çok yakında böyle bir köşe açacağız.

Soru 7: Liberation: Captive 2 oyununu açıklarmısınız ? Bu arada İstanbul efsaneleri ne zaman çıkıyor? Nerede satılır?

Cevap: Bu oyunu çözmesi için köle yazarlarımızı bundan 1 sene önce zindana tıkmıştım. Eğer hala yaşıyorlarsa çok yakında tam çözümü verebiliriz. Şaka bir yana, bu oyunun sağlam versiyonu bizde yok. Eğer gönderirseniz açıklarız zannediyorum. İstanbul Efsaneleri için biz de bekliyoruz. Bakalım belki ansızın ortaya çıkabilir. Çıktığı zaman bütün bayilerde bulabilirsiniz (di mi çocuklar, oradamısınız?).

Soru 8: Bir ay için de bir modem alıyorum. Nokia marka 2400 baud. Bağlanabileceğim bir BBS varmı? Bronx WhQ sizin BBS'iniz heralde. Oraya bağlanmak için ne yapmalıyım? RS-232 portunu kullanan tüm modemler Amiga'ya bağlanabilirmi? Amiga ile bir PC BBS'ine bağlanabilirmiyim?

Cevap: Valla Telefon idaresinde tanıdığın birileri veya akraban varsa 2400 baud bir Nokia seni hiç üzmez. Fakaaaaaat öyle bir ayrıcalığın yoksa 2400 baud'luk bir modemle beraber kabus başlıyor demektir (yavaşlık ve telefon fiyatları açısından). Sanırım ne demek istediğimi anladınız. 2400 baud'luk modemler tarih olmaya hazırlanıyor. Eğer hala almamışsanız sanşlısınız. Çünkü 2400 baud'luk modemler oldukca yavaş. Benim tavsiyem 14400 baud'luk bir modem almanız. Bağlanabileceğiniz BBS tabii ki var. Bunlar Split seven, Rocka rolla, Destination ve Tron BBS. RS-232 portunu kullanan tüm modemler Amiga'ya olur. Bununla ilgili sorununuz olursa Doktor Chip size yardımcı olacaktır. Bronx WHQ bizim board'umuz değil ama kendilerini yakından tanırım. Oradaki ilan bir kıyak sayılabilir. Bu BBS'e bağlanmak çok kolay: Modem'i açın, Telefonu çevirin ve sonrası için oradaki şeyleri takip edin. Herhangi bir PC board'una bağlanabilirsin. Bu konuda karşında hiçbir engel yok merak etme.

Soru 9: PC'nin CD-ROM'ları Amiga'ya bağlanabilirmi?

Cevap: Tabii ki bağlanır. Zaten CD-ROM'un PC'si veya Amiga'sı diye bir ayrım yoktur. Olay sadece CD-ROM'un ve Bilgisayarın sistemine bakar. Bu sistemler SCSI veya IDE'dir. PC'ye bağlanmış IDE bir CD-ROM'u alıp SCSI bir Amiga'ya bağlayamassınız tabii ki. Ama Amiga'nız IDE ise (ki sizin ki öyle) PC'deki CD-ROM'u rahatlıkla Amiga'ya da bağlayabilirsiniz.

AYIN MEKTUBU

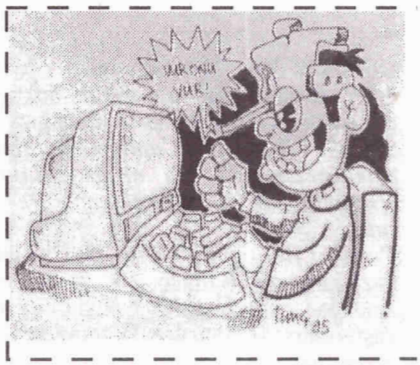
BİR DİSTİBÜTÖR ARANIYOR

1987 yılı idi. 14 yaşındaydım. İlk bilgisayarımı o zaman aldım. Adı C 64'dü. Bunun yanında birçok bilgisayar vardı:Spectrum, Atari, Vestel, MSX, Amstrad... gibi. Ama niye bilmiyorum ben C-64'te karar kılmıştım. O zamanın harika makinasıydı. Belki 64K ram az gibi görünüyor ama yetiyordu ve artıyordu bile. Teletekniğin çıkardığı bir dergimiz vardı. Bu sayede birçok şey öğrenmiştim. Her ay derginin çıkışını dört gözle beklerdim. Ben Commodore'un çok satılmasının bir nedeni olarak Teletekniği görüyordum. Çünkü yeni bir ürün çıkınca Türkiye'ye getiriyorlardı. Ayrıca dergi sayesinde her sorunumuzu hallediyorduk. Diğer bilgisayar markalarını alan arkadaşlar ise oyun oynamaktan başka birşey yapamıyorlardı. Çünkü doğru dürüst bir distrübütörleri bile yoktu. Yıllar geçti. Üniversiteye başladım. Artık C-64 yetersiz gelmeye başlamıştı. Bir A500 aldım. O sıralar çıkan Amiga Dünyası adlı derginin bir sayısını bile kaçırmadan takip ettim. Mükemmel bir dergiydi. Oyundan resim çizmeye, müzik yapmadan donanıma kadar her türlü alanda rehber kaynak olarak baş köşede dururdu. O zamanlarda Teleteknik hala vardı ama eski gücünü kaybetmeye başlamıştı. Nitekim 1-2 sene sonra Commodore dergisi yayınlarına son verdi. Ama yinede A500 için her türlü ürünü bulabiliyorduk; Ram kart, Hızlandırıcı, Harddisk, oyun, program vs.. Bunların nerede ve kaça satıldığını da Amiga Dünyası'ndan öğreniyorduk. Ama her ne hikmetse Amiga dünyası da 31. sayıdan itibaren çıkmamaya başladı. Yerine Amiga Dergisi adlı bir dergi 1 sene kadar boşluğu doldurmaya çalıştı ve onlarda 5 Nisan kararlarına yenik düşerek piyasayı terketti. İşte böylece 94 Nisan ayından sonra biz Amiga bağımlıları bir boşluk içine yuvarlandık. Dünyada ve Türkiye'de Amiga ve PC'de birbiri ardına yeni modeller üretiliyordu. Fakat bunlardan haberdar olamıyorduk. Geçen sene bir ara A1200 almak için Teleteknik'in sanırım Beşiktaş'taki bürosuna gidip oradan "Biz artık Amiga ile uğraşmıyoruz ama istersen sana bir Parrot PC satalım" cevabını alınca yıkıma uğramıştım. Artık bir distrübütörümüz bile yoktu. Ama yılmadım. Gidip hakkında doğru dürüst hiçbir bilgi sahibi olamadan bir A1200 aldım. Çünkü böyle bir makinanın PC'ye yenik düşme olasılığı yoktu. Amiga'nın bu yeni modelleri mükemmeldi. Gerçi bu modeller piyasaya çıktıktan sonra Commodore battı fakat bizim gibiler olduğu sürece her ne isimde olursa olsun bu rüzgar devam edecek. Derken her zamanki gibi bilgisayarcıma ne var ne yok diye uğradığım bir gün "abi yeni bir Amiga dergisi çıktı almak istermisin" diye sorduğunda zevkten dört köşe oldum. Fiyatına bile bakmadan dergiyi aldım. Eve gider gitmez okumadık tek bir satır bile bırakmadım. Ama dergi hemen bitti. Çünkü inceydi. Ama olsun nede olsa yeniden bir dergiye kavuşmuştuk. Bu derginin adı MegAMIGA. Bu derginin yıllarca yaşamasını diliyorum ve en kısa zamanda birilerinin çıkıp Amiga için distrübütörlük yapmasını istiyorum. Çünkü yabancı dergilerden takip ettiğim kadarıyla Amiga için her gün yeni bir ürün çıkıyor. Amiga kullanıcıları bütün dünyada örgütlenmiş durumda ve bizim de buna ihtiyacımız var. Yoksa siz CD-ROM'lu 8 MB'lı vs.. vs.. bir Amiga'nız olmasını istemiyormusunuz. İşte bütün bunlar için lütfen bu dergiyi alın. Amiga'sı olan arkadaşlarınıza okutmayın ki onlar da alsınlar. Çünkü yeniden dergisiz ve habersiz kalmak istemiyorum. Unutmayın Amiga'ya bir şey olursa bir gün PC almak zorunda kalır ve sabahtan akşama kadar "aman allahım ne kadar ne kadar aptal bir makine bu" deyip dururusunuz. Benden söylemesi. Ve son söz; Ey çok saygılı iş adamları, benden size bir tüyo. Amiga'nın distrübütörlüğünü başkası eline geçirmeden alın. Bu büyük bir pazar. Demedi demeyin.

Bütün Amiga hastalarına sevgi ve saygılarımla

ÇETİN GÜLŞAN

TIPS & TRICKS



Selam MEGAMIGA'cılar. İşte bu sayımızda da sizlerle beraberiz. Bu ayda sizlere bir çok tips tricks yazacağız. Sizde bu tarz tips'ler bulursanız ve oyunlarda değişik kolaylıklar tiyolar filan bulursanız bana gönderin. Mektuplarınızı bekliyorum.

* MARVIN's MARVELLOUS ADVENTURE: AMIGA 1200'ün (alın 1 tane) en güzel ve canlı oyunlarından olan MARVIN'in tüm level kodları aşağıda. Aslında pek bunlara gerek yok çünkü oyun normalde de çok kolay. Oynanabilirliği oldukça yüksek.

HEART OF GLASS BIG BANG SYSEX DOING THE DO ZERO PLUS ONE SPIKKELS MOTORCYCLE SO ALIVE TWIN PEAKS FALLING APHEX TWIN ELASTICA MAX GOLDT OSTERWALD YEAH

* BANSHEE: Oyunun açılış ekranında yada intro esnasında "FLEV17" yazıp 'RETURN' tuşuna basın. Bu size sonsuz hak verir. Fonksiyon tuşlarıyla da Levelleri geçersiniz. Eğer oyunda komiklik yapıp neşeli vakit geçirmek istiyorsanız Yine oyunun açılış ekranında yada intro esnasında "I AM EXQUISITELY EVIL" yazıp 'RETURN' tuşuna basın. Bu skor tablosundaki isimleri değiştirir. Oyun esnasında da insanları ve kutup ayılarını öldürebilirsiniz. Eğer ekran parlarsa cheat modları çalışıyor demektir.

* ALIEN BREED SPECIAL EDITION: İndex bilgisayarında aşağidakileri yazarsanız ilginç mesajlarla karşılaşabilirsiniz.

"CVG" "AMIGA FORCE" "AMIGA FORMAT" "CHEAT" "PETER" "BOBERG" "HAYDN DALTON" "JUNIOR MACMILLAN" "RICO HOLMES" "WON THE POOLS" "KEY TO THE CITY" "JUST CALL ME MOGGY" "STEVIE WONDER" "ALIENS LIKE MICHAEL BOLTON" "ALIENS ARE BENDERS" "PC EMULATOR" "I JUST LOVE THAT TEAM 17 SOFTWARE" "SALMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED" "THE IRAQIS MADE THE WEAPONS" "ELVIS MODE" "CU AMIGA" "AMIGA POWER" "AMIGA ACTION" "SEGA" "ANDREAS" "STEFAN" "MARTYN BROWN" "DAVE BROADHURST" "ALISTAIR BRIMBLE" "BAK RAID" "MR YALE OR WHAT" "WHY NOT CALL ME MOGGY AS WELL" "KNACKERED JOYSTICK" "JANUARY SALE NOW ON" "ST EMULATOR" "ST USERS"
Oyunun level kodları: 2-"XXDFA" 3-"RTHAA" 4-"LAEEA" 5-"UYTTA" 6-"PPEAB"

* ALIEN BREED II: Bu paswrodlari kullanın. "000000" 10 hak için "378829" 50 anahtar için. "736363" 50000 kredi için.

Bölüm kodları: 02-"353828" 06-"847464" 03-"108383" 07-"737373" 04-"370101" 08-"928112" 05-"982822" 09-"267364" 10-"193831" 14-"103992" 11-"090921" 15-"998112" 12-"309383" 16-"125332" 13-"101221" 17-"091233"

* ARABIAN NIGHTS: Açılış ekranında "SIMEON" yazın. Sonra aşağıdaki tuşları oyun esnasında kullanabilirsiniz.

'F1' : Güç kılıcı verir.
'F10': Pal/NTSC
'TAB': Bölüm geçme.
'H' : Slow motion.
'E' : İngilizce.
'F' : Fransızca.
'G' : Almanca.
'D' :Hollandaca.
Sol AMIGA tuşuna basarak dokunulmaz olabilirsiniz.

* BART VS. THE WORLD: Oyunun açılış ekranında "MISTER CABBAGE" yazın ve sonsuz hakka sahip olun.

* BRIAN THE LION: Oyunun level kodları. The Spooky Ruins "sXr7vgqaGP" The Way Forward - "sXqkKgqaGd" Graveyard "sXqkKgqaGI" Volcano - "RF20QpCqVx" Eeek! "sXqkK0KaGU"

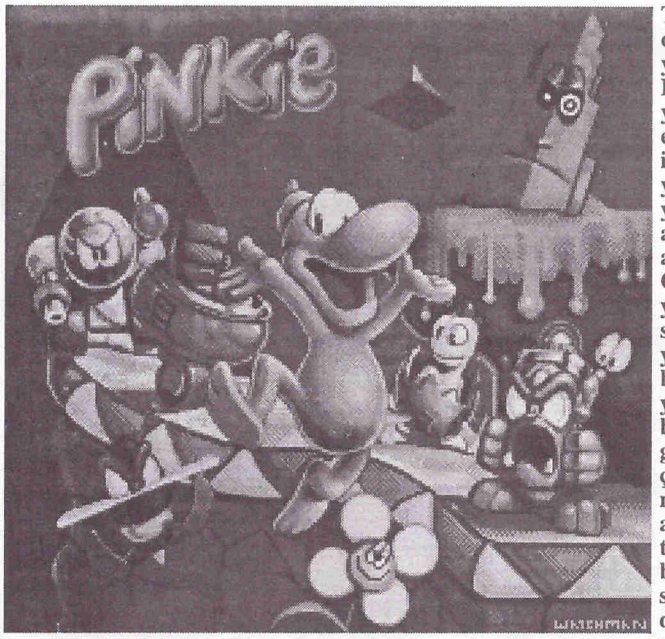
* CHARLY: Oyunun level kodları. 02-"ROOM" 11-"HAIR" 20-"STAG" 03-"CLAW" 12-"SPOT" 21-"LEAP" 04-"NEST" 13-"NAME" 22-"WORK" 05-"WORD" 14-"EDGE" 23-"GLAS" 06-"FISH" 15-"DEEP" 24-"LOOP" 07-"AUNT" 16-"CASH" 25-"DARK" 08-"RUSH" 17-"SALT" 26-"ATOM" 09-"TUBE" 18-"PACT" 27-"TALK" 10-"RICH" 19-"FIRE" 28-"COAT" 29-"LOAD" 38-"TASK" 47-"FOUL" 30-"LIFE" 39-"BOSS" 48-"CALL" 31-"PICK" 40-"LAND" 49-"LINE" 32-"POST" 41-"FREE" 50-"BEER" 33-"RING" 42-"BANK" 34-"GREY" 43-"BABY" 35-"BEST" 44-"STAR" 36-"DEAD" 45-"HINT" 37-"KNOB" 46-"CHAT"

* COOL CROC TWINS: Oyunun level kodları. LEVEL 06-"TRIAX" LEVEL 11-"DREAM" LEVEL 16-"MUNGO" LEVEL 21-"JANKO" LEVEL 26-"HENRI" LEVEL 31-"DOORS" LEVEL 36-"FLOYD" LEVEL 41-"BRUNO" LEVEL 46-"MONEY" LEVEL 51-"HUMAN" LEVEL 56-"GIRLS"

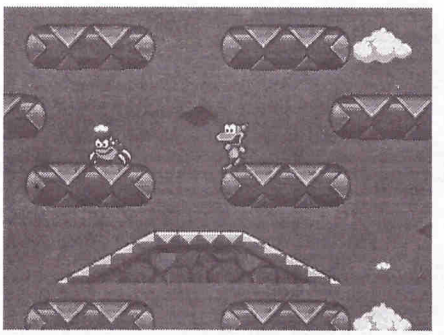
* DISPOSABLE HERO: Highskore tablosuna gidip sol mouse tuşuna basılı tutup aşağıya çekin. Daha sonra "EUPHORIA" yazın.

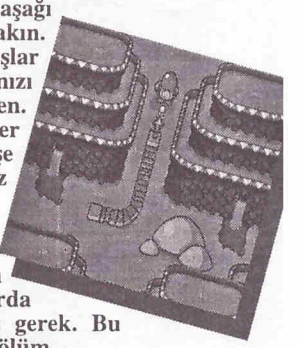
Bu aylıkta bu kadar. Bulduğunuz tipsleri, trickleri bize yollayın. Eğer bitirmek istediğiniz eski bir oyun varsa bize onun ismini gönderin bizde size o oyunun hilelerini, tiyolarını varsa kodlarını bulalım. Gelecek sayıya kadar kendinize iyi bakın.

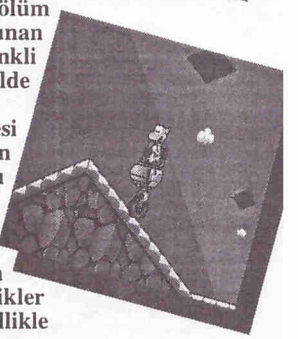
TURBO



Evet arkadaşlar yeni bir platform oyunu ile yine karşınızdayız. Bu seferki oyunumuz da şirinmi. şirin ve oyuna da adını veren 'Pinkie' adlı bir yaratığı yöneteceğiz. Oyunumuz hem AGA hem ECS chip seti kullanıcıları için hazırlanmış ve 3 disketten oluşmakta. Oyunumuzu sadık disket sürücümüze koyup crack introsunu geçtikten sonra bir miktar bekleyecek olursak karşımıza bir resim gelir ve bunu da ateşe basarak geçebiliriz. Bundan sonra karşımıza tahtına yayılmış olarak oturan bir kral gözükecek ve ekranın sağında bulunan bölümden bir gezegen seçmemizi bekleyecektir. Burada 5 adet gezegenden herhangi birini seçip oyuna başlayabiliyoruz. Oynayacağımız gezegeni seçtikten sonra karşımıza o bölümün haritası gelir. Buradan ilk başta sadece iki yere gidebiliriz ki bunlar her zaman gidebileceğimiz ve gezegene gelmekten başka işlerde de kullanacağımız uzay gemimiz, diğeri de o gezegenin ilk bölümü. Uzay gemimizden o bölüm içerisinde gerekecek değişik alet edavatları alabiliyoruz ama belirli bir puan karşılığında, bu yüzden oyuna o gezegenin ilk bölümünde para toplayarak başlayın. İlk bölümü seçtiğinizde karşınıza bir Tta'ya binmiş (tta=tek tekerlekli araba) pembe bir yaratık gelecek. İşte yöneteceğimiz karakter bu. Pinkie'yi her zaman için arabasıyla birlikte kullanmak zorunda değiliz; arabadan inmek için joy. yukarı itip ateşe basın. Ama Tta'nında size oldukça büyük yardımları olacaktır. En basitinden sizi yüksek yere eriştirebilir; bunun için tta'dayken joy. yukarı itin. Yeterli yüksekliğe ulaşınca araçtan atlayabilirsiniz. Oyunda tüm yapmanız gereken, sağda solda bulunan yumurtaları (o bölümde kaç yumurta bulunduğunu bölüm girişine geldiğinizde çıkan ufak noktalardan anlayabilirsiniz) toplamak. Ama bunu yapmak söylemekten tabii ki daha zor. Eğer yumurtaları aldıktan sonra (bu arada yumurtaları almak için üzerlerine gelip ateş + aşağı yapmanız gerek) düşürecek olursanız yumurta ayaklanıp kaçmaya çalışacaktır ! Eğer böyle bir durum olursa hemen yumurtanın peşinden gidin ve üzerine atlayın, böylece onu tekrar yakalayabilirsiniz. Eğer tekrar düşürecek olursanız bu sefer yumurtanın içinden bir yaratık çıkacak ve bir daha gözükmemek üzere kaybolacaktır. Eğer bölüm içerisinden takıldığınız bir yer olursa bir alete ihtiyacınız var demektir. Bu aleti edinebilmek için o bölümde, genelde bölüme başladığınız yerde veya başka bir yerde bulunan ok işaretinin altına gelin ve joy. aşağı + ateş yapın. Böylece harita ekranına geri dönersiniz. Bundan sonra uzay geminize gidin ve gerekli aleti alın. Aletlerden söz açmışken size anlamlarını· keşfettiğim birkaç aleti tanıtayım: sıranın en başındaki yumruk yardımı ile bazı bölümlerdeki engelleri kırabilirsiniz; bu engeller bazen yumurtaların etrafında da bulunabiliyor. Üçüncü sıradaki alet tta'nın hızlı gitmesini sağlıyor. Dördüncü sıradaki alet tta'nın uzadıktan sonra sınırlı olarak yanlara doğruda kaymasını sağlıyor kullanmak için aleti biraz uzatın ve önünü size bakacak şekilde çevirdikten sonra ateşe basın. Beşinci alet tta nın zıplamasını sağlar, böylece yüksek yerlere erişebiliriz. Bunu kullanmak için tta'dayken joy. aşağı çekin ve bırakın. Yedinci alet yokuşlar da aşağı kaymanızı engelleyen fren. Evet kalan diğer aletlerin de ne işe yaradığını siz bulun. Unutmadan aletleri alabilmek için belirli miktarlarda puan toplamanız gerek. Bu puanları bölüm içerisinde bulunan beyaz döner renkli objelerden elde edebilirsiniz. Oyunda bitirilmesi gereken 5 gezegen ve toplanması gereken onlarca yumurta sizi bekliyor. Tüm bunlar dışında oyundaki grafikler ve özellikle animasyonlar gerçekten çok tatlı ve şirin hazırlanmış. Eğer sabırlı bir platform oyuncusuysanız, kaşınıyorsanız ve dişinize göre bir oyun arıyorsanız bu oyun tam size göre. Alın, oynayın ve çoşun...







PINKIE

FiRMA : S.W.GAMES
DiSK : 3
HAFIZA : 1 MB
KONTROL : JOYSTICK
MAKiNE : A500/A1200

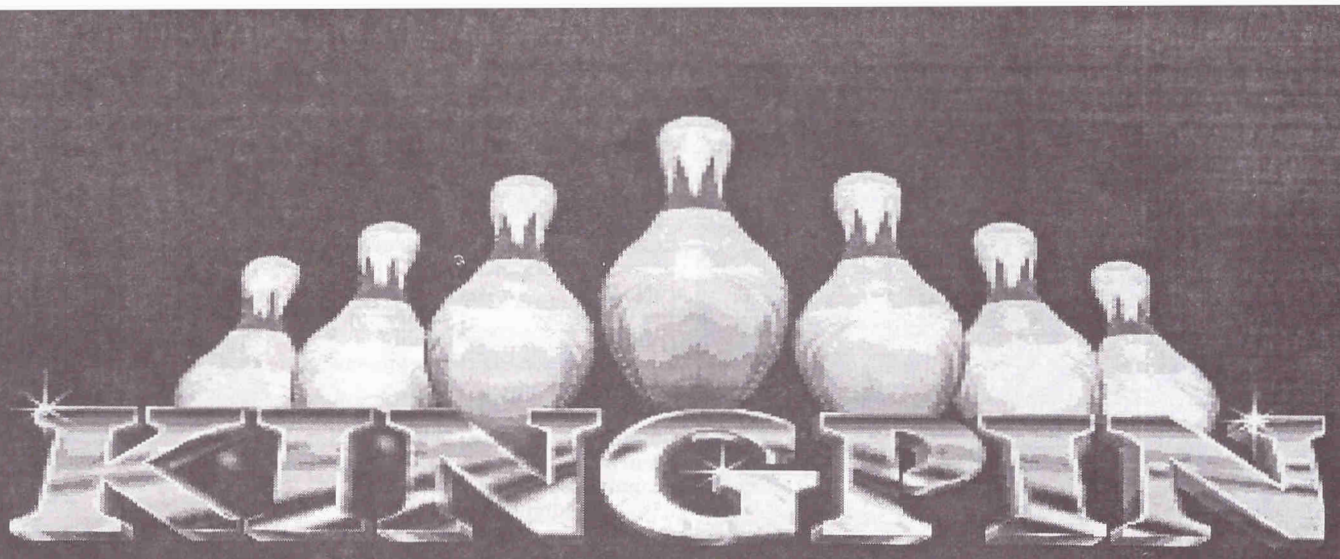
% 85

% 70

% 85

Gereği Düşünüldü

Gayet güzel ve hoş bir platform oyunu. Zamanın nasıl geçtiğini anlamayacaksınız. %80

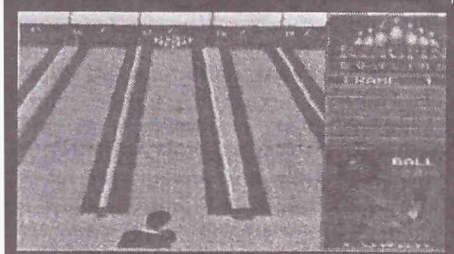


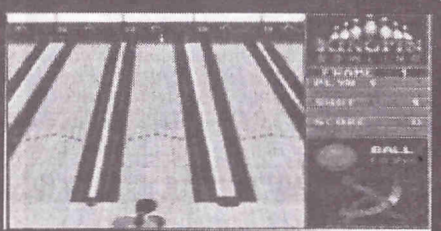
Bowling'den hoşlanırmısınız? O zaman mükemmel oyun KING PIN'e hoşgeldiniz. Team 17 yine yapacağını yaptı ve bizleri ekran başına bağlamayı başardı. Parıltılı bir atmosfer ve bir türlü devrilmeyen Labutlar...Hadi bakalım hikaye başlıyor, en büyük topu kapın ve.....

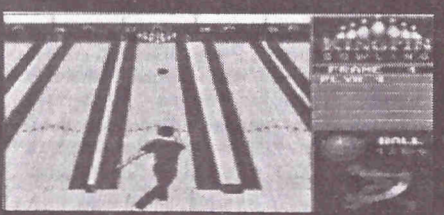
Tamam artık yeter, buraya kadar. Artık bowling oynamak için taa uzaklardaki salonlara gitmeniz gerekmeyecek çünkü AMIGA'nın öncü yazılım firmalarından biri olan Team 17, bu oyunu evinize kadar getiriyor. Tüm yapmanız gereken favori bilgisayarcınıza gidip bu favori şirketin favori oyununu almak. Oyunumuz anlaşılacağı üzere oldukça güzel hazırlanmış bir bowling oyunu. Oyunu hepimiz biliyoruz herhalde, hani şöyle uzun beyaz renkte labut denilen şeylere doğru yuvarlak bir topu atarak hepsini devirmeye çalıştığımız oyun. Oyunumuz tek disketten oluşmakta ve harddiske atılabilmekte. Oyun hem AGA hem ECS chip setli bilgisayarlar için hazırlanmış ama AGA versiyonunda benim görebildiğim tek fark dijitize seslerin daha fazla olması. Oyunu yüklediğimizde karşımıza bol seçenekli bir menü gelir. Bu menüden sırası ile, 'quick start serier' ile oyuna ayarlarla boğuşmadan hemen girebilir, 'series start' ile seri oyunlara girebilir, 'arcade spare' ile bilgisayarın yerleştirdiği labutları vurmaya çalışabilir, 'Create player' ile kendi oyuncumuzu yapıp, kaydedip, yükleyebilir; 'view statistics' ile oyuncuların yaptığı sayıları yani yüksek skor tablosunu görebilir, 'Practice mode' ile alıştırma yapabilir ve 'Cpu demo' ile de demo atışlarını seyredebiliriz (oh be!). Oyun yüklendiğinde önce kendi oyuncunuzu oluşturun (create player ile). Bu seçenekten oyuncunuzun özelliklerini ayarlayabilir ve kaydedebilirsiniz. Daha sonra gerçek oyuna girdiğinizde bu kaydettiğiniz oyuncuyu yükleyip kullanabilirsiniz. Oyun ekranın düzeni oldukça basit: ekranın alt tarafında oyuncumuz durmakta. Bu oyuncuyu joystick yardımı ile sağa veya sola götürebiliriz. Ekranın sağ alt tarafında bir adam figürü vardır burdan topu ne kadar hızla atacağımızı joystick'i aşağı veya yukarı çekerek azaltabilir veya arttırabiliriz. Eğer hızı minimum düzeye getirip çekmeye devam edersek, topumuzun renginin değiştiğini görürüz; böylece daha ağır veya daha hafif toplarla atış yapabiliriz.

Oyun basit ama gerçekten zevkli olacak şekilde hazırlanmış zaten arcade pool'u oynayan herkes 'Team 17'nin bu işi ne kadar iyi yaptığı bilir. Birde oyun içinde ana menüye dönmek için ESC tuşuna bastığınızda çıkan seçenekte takılıp kalıyorsunuz (en azından bendeki versiyonda böyle) oyunu alırken buna dikkat edin. Son olarak bu oyunu alın ve zevkli saatler geçirmeye hazır olun. Eğer birkaç kişi oynarsanız ve bir de iddiaya girerseniz oyunun zevki 4-5 kat daha artıyor. Team 17'yi böyle oyunlar yaptığı için kutluyor ve en kısa zamanda süper oyun Alien Breed 3D'nin gelmesini temenni ediyorum.

Mr.OZ







KING PIN

FİRMA	: TEAM 17
DİSK	: 1
HAFIZA	: 1 MB
KONTROL	: JOYSTICK
MAKİNE	: A500/A1200

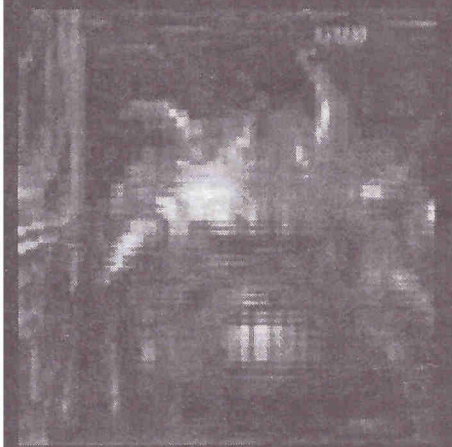
% 90

% 85

% 85

Gereği Düşünüldü

Çok çok zevkli bir oyun oynamak isteyenler için biçilmiş kaftan. mutlaka alın. %86



BLOOD SWEAT AND... FEARS

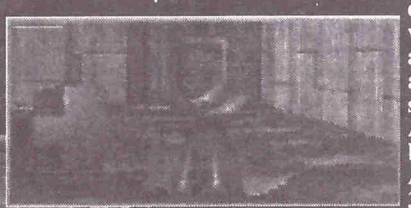
Kİm demiş AMIGA'da Doom türü oyunlar yapılamaz diye? Buyrun işte Alien Bredd 3-D'den sonra şimdide karşınız da FEARS. Artık mahzenlerde, tünellerde yaratık avlamak çok daha zevkli. Tabii tam versiyonu geldiği anda daha iyi olacak.

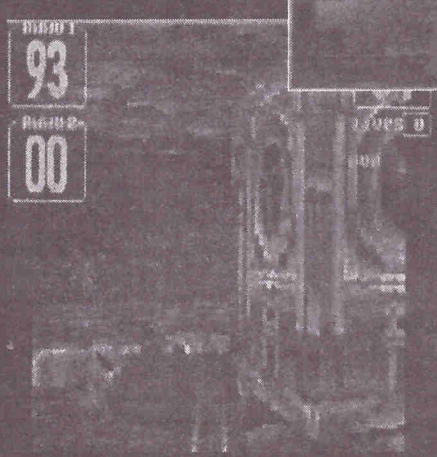
Artık Amigaya da PC lerde bulunun Doom türü bir oyun geldi. Ama bu oyun yalnız Aga makinalarda çalısıyor ve tek disket. Fear türünün ilk örneklerinden olan bir oyun. Oynanış olarak etrafı 3 boyutlu ve oynadığınız karakterin (oyunu bitirince kendinizi görüyorsunuz) gözünden görüyorsunuz. Disketi yükledikten sonra ilk ekranda bulunanlar; password kısmı, oyunu yapanlar, klavyeden kulanacağınız tuşlar (oyun klavyeden oynanıyor) ve ekranın boyutları. Benim gibi hızlandırıcı kartı olmayanlar küçük ekranda oynayacaklar, eğer büyük ekranda oynamak isterlerse çok yavaş oluyor.
Adamımızı ok tuşları ile hareket ettiriyoruz. Ayrıca sağ Amiga tuşu ile sola, sağ alt tuşuyla sağa haraket ettiriyoruz, (yengeç gibi) sağ shift tuşuyla da ateş ediyoruz. M tuşu harita. Space tuşları kapıları ve gizli geçitleri açmaya yarıyor. Esc intihar; 1, 2, 3 tuşlarıyla da aldığımız silahları değiştiriyoruz. 1 tuşu tüfek, 2 tuşu makinalı tüfek oluyor. 3 numaralı tuşta bulunan silahı oyunu bitirmeme rağmen bulamadım, hatta bu silahın mermilerini bile buldum ama silahı bulamadım. Karşımıza çıkan yaratıklar ise tek tip olması oyunun bir eksiği, ama bunlarda gereğinden iyi savaşıyorlar (fakat duvarların arkasından vurulabiliyorlar).
Fear 5 ayrı ve birbirinden zor bölümlerden oluşuyor. Ben size her bölümün full mermi ve enerjili kodlarını veriyorum (abi şu KOD meselesini Tip'n'Tricks de versek diyorum. Yani, biraz oynayıp uğraşın bence ve zevk alın. -Zebani)

LEVEL 1=NO CODE

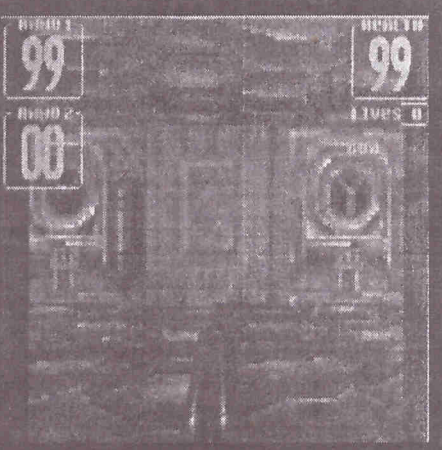
LEVEL 2=C9F954AD
LEVEL 3=C87554AD
LEVEL 4=C8F154AD
LEVEL 5=CB6D54AD

Mermiler sınırlı, hele makinalı tüfek çok mermi yakıyor (8 silindirli lüks arabalar gibi). Enerji ve mermileri yerlerden veya gizli geçitlerden toplayabilirsiniz. Gizli bölmelerde silah ve extra haklar da var. Örnek; 1. Level'da mavi bir duvarın önüne gelip space tuşuna basarsanız kolayca silah ve extra hak buldunuz demektir. Mavi renkli duvar bulmakta güçlük çekeceğinizi sanmıyorum, zaten bir kaç tane mavi duvar var. Ama gizli geçitler her zaman mavi renkte değil. Ayrıca gizli geçitlerin içi boş da çıkabiliyor. Birde koruyucu kalkanlar var. Bunlarda yerlerdeki sıcak lavlardan etkilenmemenizi ve yaratıkların atış gücünü azaltmasını sağlıyor.





Açıklamam burda biterken Alien Breed 3D'nin oynanabilir demosu elime geçti. Aynı türden olan (Fear ve Alien Breed) bu oyunlardan Alien breed birçok yönden daha üstün. Ama bu da yalnızca Aga makina sahipleri için. Eh sizde bir A1200 alın artık.
(Son anda elimize geçen bir bilgiye göre şimdi tanıttığımız Fears adlı oyun maalesef oynanabilir bir demoymuş. Bu durum için kusura bakmayın, özür diliyoruz. Biz yine de bu oyunu alıp zevkle oynayacağınızı umuyoruz. Oyunun Full versiyonu elimize geçtiği anda tekrar bir açıklama yapacağımızı da bilmenizi isteriz. Her şeye rağmen bir A1200'ünüz varsa bu güzel oyunu alın ve oynayın. 5 level olmasına rağmen kan kusacaksınız. Zevkli saatler. -Zebani)
ONURRRRRRR



FEARS

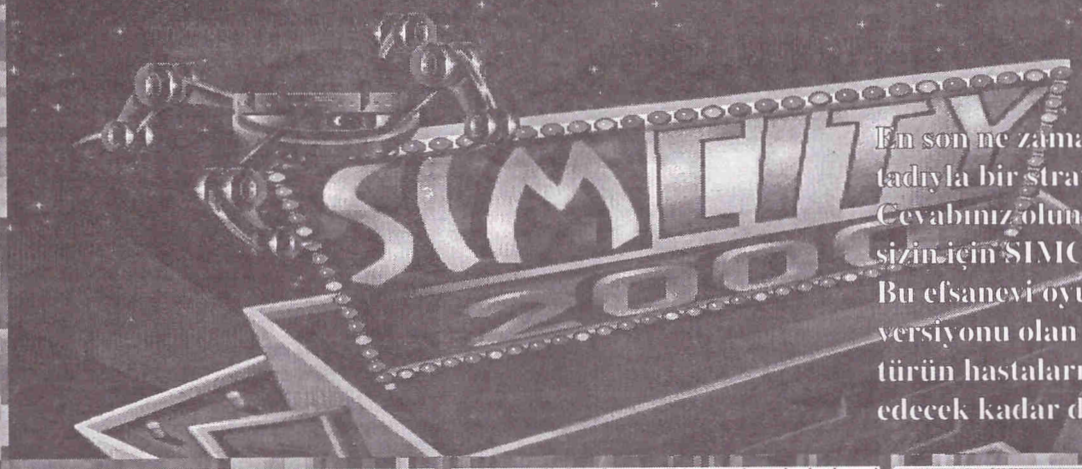
FİRMA : MANKYK
DİSK : 1
HAFIZA : 1 MB
KONTROL : MOUSE
MAKİNE : AGA

% 85 | % 80 | % 85

Gereği Düşünüldü

Şimdilik demo bile olsa yine de alıp oynanabilir. Kaçırmayın sakın.

% 83



En son ne zaman şöyle ağız tadıyla bir strateji oynadınız? Cevabınız olumsuzsa bu ay sizin için SIMCITY ayı olabilir. Bu efsanevi oyunun son versiyonu olan SIMCITY 2000 türün hastalarını tatmin edecek kadar detaylı amaaaa?

Son yılların en sürükleyici ve en ayrıntılı oyunlarından biri olan Simcity adlı oyunu herhalde hepiniz görmüş veya duymuşsunuzdur. İşte simcity oyunun acayip derecede geliştirilmiş yeni versiyonu olan Simcity2000 nihayet AGA chip setli makineler için geldi. Yalnız oyunumuz biraz masraflı; bu yüzden oyunu çalıştırabilmek için minimum 4MB ram'e, Harddiske ve oyunu zevkle oynayabilmek için hızlı bir makineye ihtiyacınız var. Oyun yüksek çözünürlükte ve oldukça güzel hazırlanmış. Eski versiyonlarda olduğu gibi üstten görerek oynamıyoruz. Oyunumuz tamamen izometrik bir şekilde dizayn edilmiş. Neyse bu kadar laftan sonra oyunu açıklamaya başlayalım: Oyunu yüklediğimizde (evet serkan geç kalmıştın zaten -zebani) karşımıza bir menü gelir bu menüde:

Load saved game: Daha önce kaydettiğiniz oyunları yüklemeye yarar.
Start new city: Yeni bir şehir kurmak için bu ikonu seçin.

Edit new map: Şehri kuracağınız bölgeyi kendiniz oluşturabilirsiniz.

Load scenario: Hazır kurulmuş şehirlerdeki sorunları halledebilirsiniz (kısa görev)
Quit: Amiga Dos a çıkmak için bu ikonu kullanın.

Oyun başlayınca çıkan menüde seçeceğiniz ikonların ne işe yaradıkları aşağıda belirtilmiştir.

1. Demolish clear: Bina yıkmak bölgeyi temizlemek

Raise terrain : Küçük bir tepe oluşturmak çukurları doldurmak için kullanacağınız ikon.
Lover terrain: Küçük bir çukur açmak tümsekleri düzeltmek için.

2. Trees: Ağaç dikimi.

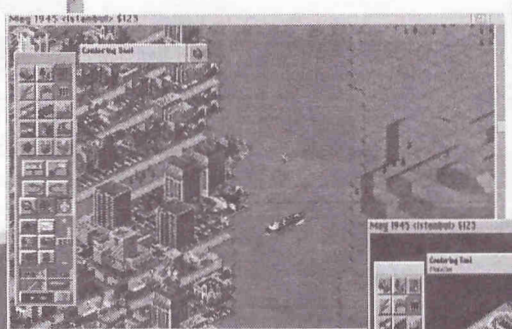
Water: Göl oluşturmak için kullanılır.

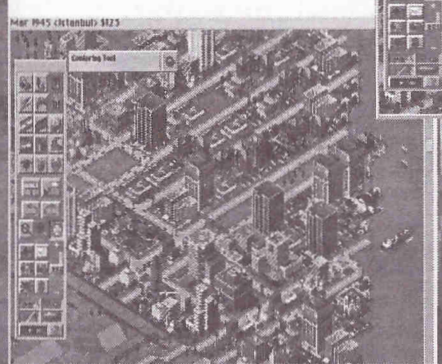
4. Power line: Güç hattı, güç santrali ile binalar arasında elektrik iletmek için kullanılır.

Power plant: Güç santralleridir, hidroelektrik santralini kullanmanızı tavsiye ederiz.

5. Pipe: Su borusu döşemek için kullanılır, her binaya su ulaşmalıdır.

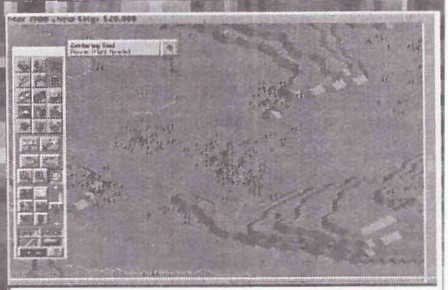
Water pump: Göllerden yada nehirlerden suyu pompalar su boruları su pompaları ile binalar arasına döşenir.
Water tover: Su deposu (çok gerekli değil)
Treatmens: Su arıtıcısı, şehire verilen suyu arıtır. Oyunun başında kullanmanıza gerek yok.
Desalinzetion: Tuzlu suyu tatlı suya çevirir.





6. Belediye binası: Kendi oturacağınız binayı bir kereye mahsus bu ikondan yapıyorsunuz.
7. Road: Asvalt yol

Highway: otoban, üstyol, viyadük
Tunnel: yani tünel



Bus depot: Otobüs garajı

8. Rail: Demir yolu iki istasyon arasına döşenmelidir.

Subway: Tren yolu tüneli
Rail depot: Tren istasyonu
Sub station: Metro durağı
Sub rail: Metro

9. Sea port: Liman

Air port: Haval alanı

10.Rezidential: Yerleşim alanı yapmak (insanların ev yapması için)
11. Commercial: İş merkezleri için yerleşim alanı
12. İndustrial: Endüstri merkezleri için yerleşim alanı
13. Scholl: İlkokul

College: Lise
Library: Kütüphane
Museum: Müze

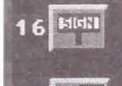
14. Police: Polis istasyonu (karakol)

Fire station: itfaiye istasyonu
Hospital: Hastane
Prison: Cezaev (mapushane)

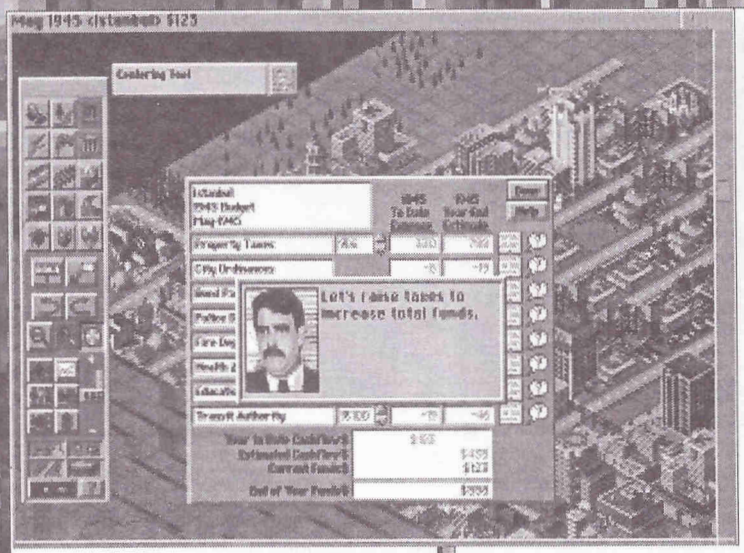
15. Small park: Küçük park

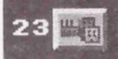
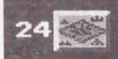
Bıg park: Büyük park
Zoo: Hayvanat bahçes
Stadium: Stadyum
Marina: Marina

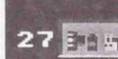
16. Sokak ismi ve mahalle isimler buradan girebilirsiniz.

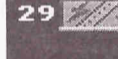


17. Bu ikonu seçin ve bilgi almak istediğiz yere basın.
18. Dön baba dönelim
19. Zoom ve unzoom ikonları.
20. Genel yapılaşma: Şehiri kurduğunuz alanın nerelerinin dolu olduğu bu ikondan öğrenebilirsiniz.
21. Grafik: Çeşitli istatistik bilgilerini buradan alabilirsiniz.
22. Populasyon: Nüfus ve eğitim durumlarını gösteren grafikler.
23. Üretim: Şehirde üretilen malların miktarları ve vergi oranları vardır buradan vergi oranlarını değiştirebilirsiniz.
24. Çevre
25. Buget: Yıllık mali planınızı bu ikondan gerçekleştiriyorsunuz yollara ayrılan fonu % 100 tutun şikayet gelmedikçe diğer fonları düşük tutun.
26. R-Rezidential C-Comnercial I-industrial belirtir ibrenin artıya veya eksiye doğru yükselmesi doluluk boşluk oranını gösterir (artı dolu)
27. Binaların gözüküp gözükmemesi için bu ikonu seçin.
28. Sokak isimlerinin gözüküp gözükmemesi için bu ikonu seçin.
29. Yol ve elektrik direklerinin gözüküp gözükmemesi için bu ikonu seçin.
30. Yerleşim merkezlerinin gözüküp gözükmemesi için bu ikonu seçin
31. Su borularının gözüküp gözükmemesi için bu ikonu seçin.
32. Help: Yardım için bu ikonu seçin.



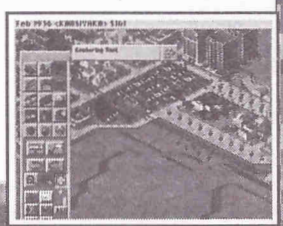



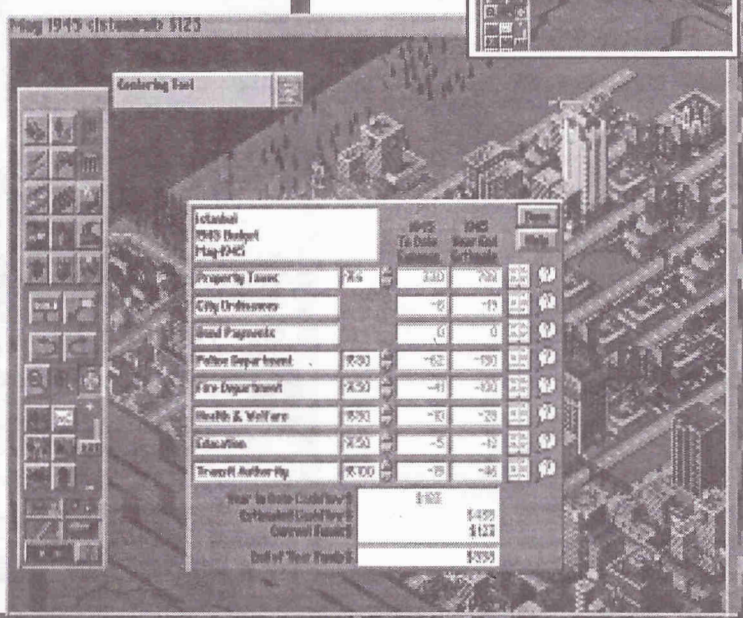




Evet..... bütün ikonları açıkladıktan sonra şehirimizi kurmaya başlayabiliriz: İlk başta bir tepeye göl yaparak (yokuş aşağı) şelale oluşturun ve buraya hidroelektrik santrali yapıp güç gereksiminizi karşılayın. Rezidential bölgenizi belirleyin, 3X5'lik bir bölge ilk etapta yeterli olacaktır. Aynı boyutlarda Commercial ve Industrial bölgelerini yanyana kurun. Aralarına yol döşeyin ve her bölgeye elektrik hattı çekin. Bir tatlı su kaynağının yanına water pump kurarak bütün bölgelere su borusuyla bağlayın. Yalnız ilerledikce tek pompa yeterli olmayacaktır. Zaman geçtikçe şehrin istekleri olacaktır, (karakol, itfaiye, hastane, park v.s.) bunları istendiği anda yapmaya bakın. Bu, şehrinizin gelişmesi için gereklidir. Vergi oranlarının fazla değiştirilmesi ters etki yapıyor; Bu yüzden % 7 de tutulması en iyisi. Bütün bunlardan sonra artık iyi bir şehir kurup halkınızı memnun etmek hayal gücünüze, liderlik vasıflarınıza, dizaynınıza ve kişiliğinize kalmış. Saçma sapan yerlere binalar kurup "Yav bu halk niye artmıyor, para neden yok?" gibi şeyler söylerseniz hemen bilgisayarı kapatın. Çünkü bu işi beceremeyeceksiniz demektir. Simcity oynamak ve başarılı olmak zordur. E koca bir şehir söz konusu olan. Bu durumda bu oyunu oynamanız için çok iyi bir sabır, göz, gelişmiş bir Amiga, strateji bilgisi ve sehir dizaynı gibi meziyetlere sahip olmanız gerekir. "Hırslıyım ve ne olursa olsun başarılı olmalıyım" gibi bir felsefeyi benimsiyorsanız Simcity2000 size gerçek bir rakip olacaktır; ama "banane yaa, alt tarafı bir oyun, sıkılırsam kapatırım" diyorsanız bu işe en baştan bulaşmayıp başka sıkılacak oyunları kapatmayı deneyin derim. Bu ayın en iyi oyunlarından olan Simcity2000'i alıp oynayın ve gerçek tecrübe neymiş görün. Ben hala tecrübe ediyorum...

SER & MR.OZ





SIMCITY 2000

FiRMA : MAXIS
DiSK : 3/HD INSTALL
HAFIZA : Mın. 4MB
KONTROL : MOUSE
MAKiNE : AGA

% 90

%70

%85

Gereği Düşünüldü

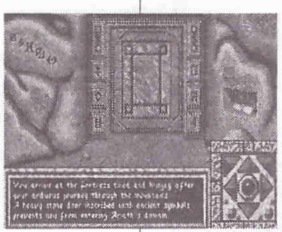
Eğer iyi bir Amiganız varsa, oynayacağınız yegane oyun olabilir. Hemen alın.... % 81

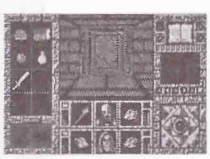
Crystal Dragon

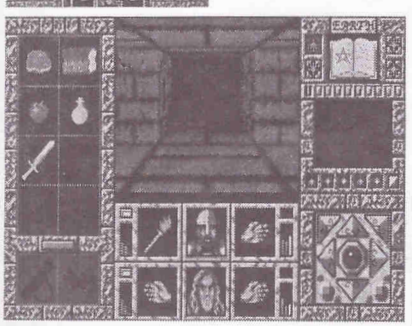
Herkese Merhaba!MegAMIGA'nın yeni bir sayısı ve yeni bir FRP: Crystal Dragon. Bence son zamanlarda çıkmış güzel FRP'lerden birisi (Zaten son zamanlarda da çok az oyun çıkıyor). CD (Compact disk değil, Crystal Dragon) oyun olarak Eye of the Beholder'lara benziyor. Oyun toplam 3 disket (3.disketle bir de save disk hazırlamanız gerekiyor). Oyun içi yüklemeleri sadece bölüm geçince oluyor ve kısa sürüyor. Oyun yüklenince karşımıza iki seçenek çıkıyor:

1) New Game : Yeni oyuna başlama
2) Load Saved Game : Eski bir save'inizi yüklemek

New Game'i seçtikten sonra karşımıza kötü hazırlanmış bir demo çıkıyor ve zorunlu olarak bu demo'yu izliyoruz. Demo bitince karşımıza 'Character Generation' dediğimiz bölüm ve oynayacağımız karakterleri yaratacağımız ekran çıkıyor. Bu arada oyunda 2 kişiyi yöneteceğiz. Buradaki 18 hazır karakterden ikisini seçebileceğimiz gibi bunların suratlarıyla yeni özelliklerde yeni iki tip de yaratabilirsiniz. Bu insanlar çeşitli mesleklere sahip (Magician, Thief, Assasin, Paladin, Warrior, Priest). Bu arada bütün mesleklerdeki karakteler büyü yapabiliyor, bence oyunun en saçma yanı da bu. Suratı seçtikten sonra 'Roll' yaparak özelliklerini değiştirin, uygun bir karakter oluşturunca istediğiniz yerlere 'pool'daki sayıyı da dağıtarak 'Select''i seçin. İkinci adamı da hazırladıktan sonra 'Done''ı seçin. Zorluk seviyesini de seçtikten sonra artık oyuna başlayabiliriz (Yeni başlayanlar 'Beginner''ı seçsin, zira bu level'da oyun kendi haritasını kendisi çiziyor).







Şu anda bir kapının karşısındayız, basit bir bilmeceyi çözerek içeri girebilirsiniz. Şimdi size tüm oyun boyunca kullanacağımız ekranı tanıtayım:

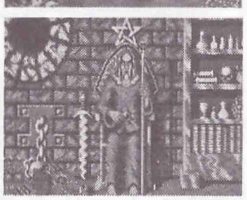
Sol yan-üstte aldığımız eşyaları koyabileceğimiz inventory'miz, onun altında bel çantamızı ve sadağımızı (bu ne demek yav? -zebani) koyacağımız yer, ortada oyun ekranı, onun altında biraz önce yarattığınız karakterler ve ellerindeki aletler, sağ üstte büyü kitabımız, onun altında küçük sayılar (bunlarla yaptığımız büyünün gücünü ayarlıyoruz), bunların altında 6 küçük kare (bunlar da yaptığımız büyünün türünü gösteriyoruz) ve en altta da pusulamız ve yön tuşları var.

Adamların suratlarının sağ ve sol yanındaki barlar : (soldan sağa sırasıyla) açlık, susuzluk, bir sonraki level'a geçmek için gereken experience point, hit point, yorgunluk ve spell point.

Oyun 'Eye of the Beholder' tarzında olduğu için nasıl oynayacağınız hakkında fazla birşey söylemeyeceğim. İşte size oyun içi birkaç tüyo:

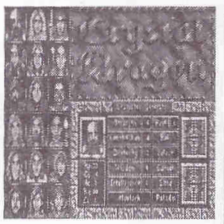
* Elimizde tuttuğumuz eşyaların üzerine gelip sağ mouse'a basarsanız o eşyayı kullanırız. Aynı şekilde kalkanları da iyi bir zamanlamayla savunma amacıyla kullanabilirsiniz.
* Ekranın ortasında sağ mouse'a basarsanız yeni bir ekran çıkar. Burada aldığınız yeni zırhları adamımıza giydirebiliriz. Sağ üstteki 'Encamp''ı seçerseniz yeni bir menü çıkar. Sırasıyla:

Rest Character : Dinlenme. Bu sayede HP ve SP'leriniz artar
Resume Game : Oyuna geri dönme
Load Saved Game : Yeni oyun yükleme
Save Game aş : Oyunu diskete yükleme



* Karşınıza çıkan yaratığı en son vuruşta öldüren experience alır. O yüzden buna dikkat ederek gerekirse tek adama vuruş yaptırarak ilerleyin.
* Oyunda bazı kapıları büyü veya vurarak kırabilirsiniz, anahtara gerek yok.

*Oyunu pause'ladığınızda karşınıza çıkan menüdeki hiyeroglif gibi yazıların üzerine kliklerseniz o bölümle ilgili tiyoları verir.



* Bulduğunuz scrolleri adamınızın suratına basarak hangi tür büyü olduğunu öğrenip (aynı şekilde bazı notları da okuyabilirsiniz), sağ üstten kitapta büyü türünü seçip scrolle beraber kitabın üzerine basarsanız artık o büyü, büyü kitabınıza geçmiş olur ve ne zaman isterseniz kullanırsınız. (Büyünün seviyesini kitabın altındaki küçük sayılarla ayarlayabildiğinizi hatırlatırım)
* Oyunda görünmez duvarları mouse'un sol tuşu ile klikleyerek veya büyüyle bulabilirsiniz.

Sanırım bu kadar yeter ! Tekrar görüşmek üzere. Hoşcakalın...

AYK

CRYSTAL DRAGON

FiRMA : M.FIELDS
DiSK : 4
HAFIZA : 1 MB
KONTROL : MOUSE
MAKiNE : A500/A1200

% 75

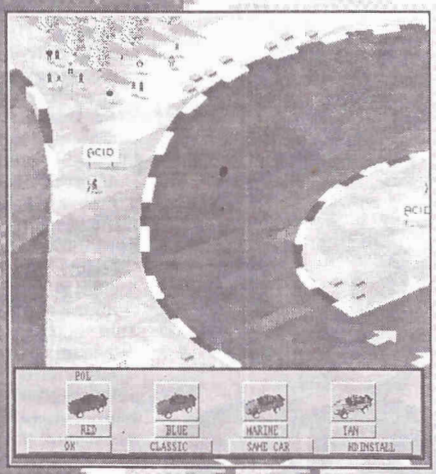
% 70

% 80

Gereği Düşünüldü

Son zamanlarda gelen en iyi FRP. Sıkılmadan rahatca oynayabilirsiniz. Alın %75

SUPER SKIDMARKS



Üstten görünüşlü araba yarışı sever misiniz? Eğer bu soruya cevabınız evet ise işte tam size göre baba bir oyun, Skidmarks 2. Oyunumuzun birincisini oynamış olanlar zaten bilirler; çok kare kullanılarak hazırlanmış güzel araba animasyonları ve bir o kadar daha güzel olan track'larıyla bizi zorlayan oyun, şimdi daha bir geliştirilmiş olarak karşımıza gelmekte. Oyunumuzda bazı şeyler değişmiş, tabii araba sayısı artmış, track sayısı artmış ve bazı ufak tefek şeyler halledilmiş. Oyunumuz hem AGA hem ECS chip seti kullanan Amiga'cılara yani tüm Amiga'cılara hitap edecek şekilde hazırlanmış ve 8 disketten oluşmakta. Neyse bu kadar çene çaldığımız yeter şimdi biraz oyunu açıklıyalım. Oyunumuzun ilk disketini koyup yüklenmesini bekledikten sonra karşınıza bir menü gelir, ha bu arada unutmadan söyliyeyim oyunumuz, disketleri numaralara göre değil isimlere göre istiyor; bu yüzden oyun disketlerinizi şimdi söyliyeceğim şekilde etiketleyin. 1. disket ana oyun diski, 2. disketten 6. diskete kadar sırası ile 4 track disketi, 6. disketten son diskete kadar da kalan son 3 disket sırası ile Car disketleri. Neyse bu problemi de halledikten sonra oyunumuzu rahatça oynayabiliriz. Şu anda karşımızda bulunan menüden herşeyi rahatça ayarlayabiliyoruz. Setup players, oyunu kaç kişi oynayacak ve hangi oyuncular hangi tuşları veya joy. kullanacak işte hepsi buradan ayarlanmakta. İsterseniz oyunu 8 kişiye kadar bilem oynayabilirsiniz tabii joy. adaptörünüz ve geniş bir eviniz varsa. Setup modem, modemi olan vatandaşlar zaten burayı anlar. Readme, oyun ve onu yapanlarla ilgili notlar ayrıca oyunu null modem kablosuyla oynayacaklar için kablo şeması. Exit, burnu bilmeyen camdan aşağı atlasın. Start Match Race, buradan istediğimiz pisti seçip daha önceden seçtiğimiz araba ile oynayabiliriz. Pistleri görmek için pist disklerini takıp 'read disk' seçeneğine basın. Start Champ., burada bir önceki seçenekten farklı olarak bilgisayarın karar kıldığı pist ve arabalarla oynamak zorundayız. Select Cars bu seçenek ile 8 değişik arabadan birini seçip rengini bilem ayarlayabiliriz. Link, işte modemi olmayan garibân vatandaşlar için düşünülmüş bir seçenek, oyunu null modem kablosu ile oynayabilirsiniz. Normal direc., basınca reverse direc. oluyor yani yol gidişatını tersine çeviriyor. Music, oyunu müzikli mi, sesli mi, yoksa sessiz mi oynayacaksınız işte burdan ayarlayın. Laps, oyun içinde pistte ne kadar deli danalar gibi dolanacağınızı buradan ayarlıyorsunuz. Lores ve hires ekran çözünürlüğü ayarı keşke her oyunda olsa, eğer lores seçili ise düşük çözünürlükte hires seçili ise yüksek çözünürlükte oynayabilirsiniz. Hires de bütün ekranı görebiliyorsunuz. Evet oyunumuzdaki menülerin açıklaması bu kadar bu arada eğer Imagine ile ilgilenen arkadaşlar varsa oyunun ilk disketindeki Iha dosyasını açsınlar, bu dosyanın içinden bir araba objesi ve içindi yaptığımız araba animasyonlarını oyuna ekleyen bir program çıkıyor. Oyunumuz her ne kadar 8 disket olsa da bu türü sevenler için oldukça ideal bir oyun. Özellikle birkaç kişi örneğin 8 kişi falan toplanıp oynadığımızda gayet eğlenceli oluyor.

Mr. OZ

SKIDMARKS 2

FİRMA : ACID
DİSK : 8
HAFIZA : 1 MB
KONTROL : JOYSTICK
MAKİNE : A500/A1200

% 85

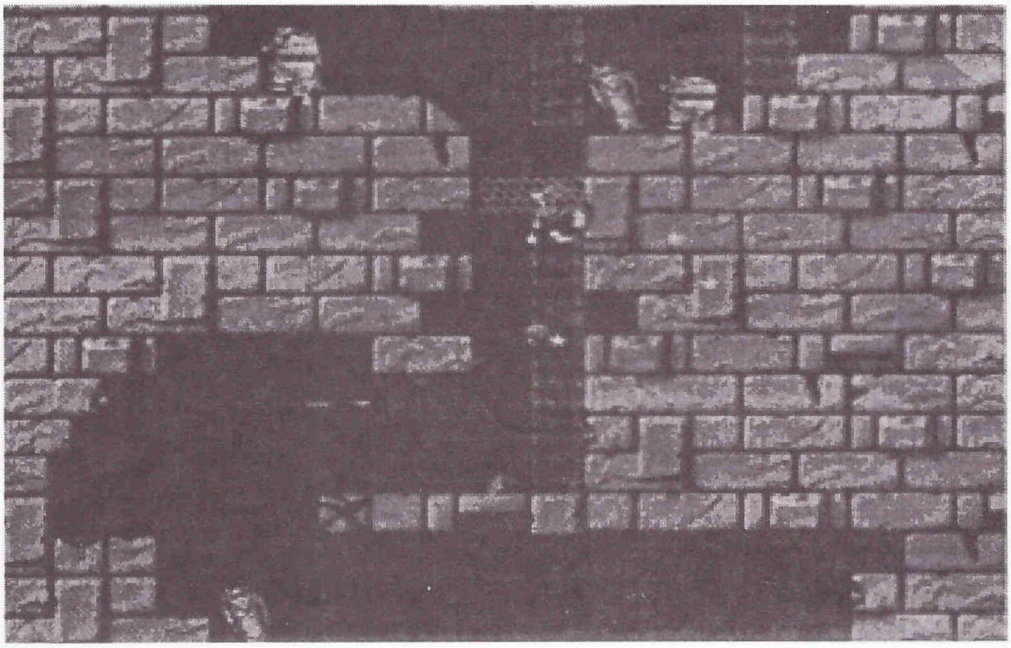
% 75

% 85

Gereği Düşünüldü

Herkesin zevkle oynayacağı bir oyun. Mutlaka alınmalı ve oynanmalı % 81

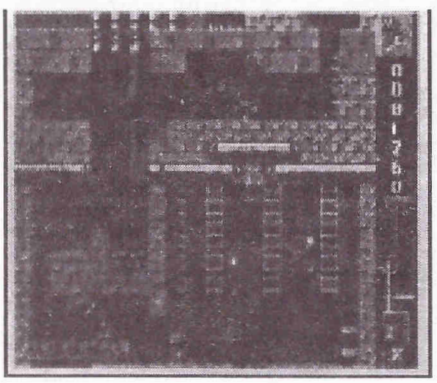
BASE JUMPERS



Bazi iblisler Amiga öldü diye cavcav etmelerine rağmen yeni çıkan oyunlar Amiga'nın henüz kendini yeni yeni bulduğunu gosteriyor...Hele o gıcık PC'cileri alt etmek için Multitasking demek yetiyor. Herneyse bu kadar gevelik yeter, artık oyunumuza geçelim. Şöyle 5-6 yıl öncesini düşünün. Commodore 64'lerin zamanını ve onun ünlü platform oyunu Rick Dangerous'u. Oyun o kadar tutmuştu ki hiç ara verilmeden ikincisi yapılmıştı. O zamanlar henüz genç bir bilgisayar olan Amiga'da da bir versiyonu çıkmıştı. Rick Dangerous'un başarısı bir cok firmayı buna benzer oyunlar yapmaya yöneltmişti. Fakat çogu başarılı olamadı. Bütün bu tarih dersini niye mi verdim ? Çünkü oyunumuz eski dostumuz Rick Dangerous'a çok benziyor da ondan. Ama diğerleri gibi Rick'in taklidi değil. Kendine özgü birçok özelliği var. Özellikle paraşütle atlama sahnesi...

Oyunun en büyük özelliği 4'e kadar oyuncuya izin vermesi. Tabi 4 kişilik oyun için serial port'a takılan bir adaptöre ihtiyacınız var. Oyunda bir hırsızı canlandırıyoruz (aslında oynuyoruz değil mi Edge?). Aslında hırsız mı değil mi pek anlayamadım ama neyse (etrafta bizi yakalamaya çalışan polislerin varlığı beni bu yönde düşünmeye sevk etti!!!). Amacımız polisleri ve diger hırsız rakiplerimizi alt edip, gökdelenin en üst katına ulaşmak ve oradan da paraşütle asağı süzülmek. Oyun kontrolleri gayet basit. Oyuncuyu joystickle kontrol ediyoruz. Ateş'e bastığımız zaman adamımız zıplıyor. Zaten silahımız olmadığı için hoplaya zıplaya alt edeceğiz rakiplerimizi...Bu arada bizi bekleyen tek tehlike polisler ve diger hırsızlar degil. Bir de yuvarlanan dinamit fıçıları var. Bu fıçıları üzerlerine zıplayarak imha edebilir ve bu sayede extra hak, puan vs.. kazanabilirsiniz. Bu arada polisleri de tepelerine binerek imha edebilirsiniz (aman abi ne biçim konuşuyorsun? Bak sonra götürürler merkeze...aman aman -zebani). Bütün zorlukları aşıp tepeye ulaştığınızda asıl eğlence başlıyor. 4 azılı düşman hep beraber paraşütle atlıyorsunuz. Ama iş burda bitmiyor. Asağı inerken önünüze bayrak direkleri, elektrik telleri ve benzeri şeyler çıkıyor. Sizin hem bunları atlatmanız hem de düşmanlarınızı bunların üstüne iterek kıyma haline getirmeniz gerekiyor. Tabii bu arada diğerleri armut toplamıyor. Sizi dumur etmeye calışıyor. Bence oyunun en zevkli yeri burası. Rakiplerimizin çığlık atarak parçalanmalarını seyretmek ayrı bir zevk (Bayağı GORE zevklerin var. Ben de çığlık atarak parçalanan şeyleri severim. dikkatli ol ona GORE!!). Hele o et parcalanırken gelen 'coysk' sesi ayrı bir zevk (höt bana noluyo gene azdım keh keh). Oyun genel olarak güzel. Güzel bir açılış animasyonu ve yeterli muzikleri var. Platform severlerin gönül rahatlığıyla alabilecekleri bir oyun Base Jumpers. Oyun içindeki Sprite ve Background'lar da canlı renklerin kullanılması oyunun grafiklerinin kalitesini arttırmış. Bu arada oyunun piyasada iki farklı versiyonu mevcut. Birincisi Prestige grubu tarafından piyasaya sürülen versiyonu ki bu kickstart 1.3 ve 1MB'den az chipmem'li Amiga sahiplerinde çalışmıyor. Digeri ise GRID (reklam haaa? ulan akıllı adamlarsınız ne diyim. Bi daha bana da haber verin ona GORE! -zebani) grubu tarafından FiX edilen versiyonu. Bu versiyon bütün konfigurasyonlarda sorunsuz çalışıyor. Piyasadan GRiD'in çıkardığı versiyonu aramanızı tavsiye ederim (tabii edersin). En azından bir A500 sahibi iseniz, bu oyunu oynayabilmeniz için bu şart! Bu arada ben havaya girdim, gidip bungee jumping yapacam hadi eyvallah C YA !

GRID



BASE JUMPERS

FiRMA : RASPUTIN
DiSK : 2
HAFIZA : 1 MB
KONTROL : JOYSTICK
MAKiNE : A500

% 75

% 70

% 85

Gereği Düşünüldü

Oldukca ilginç ve zevkli bir oyun. Acayip eğleneceksiniz. koşa koşa alın.

%76

Sensible Golf

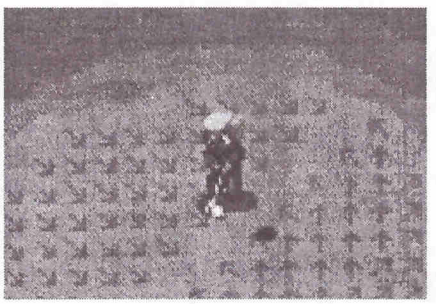
Playable DEMO

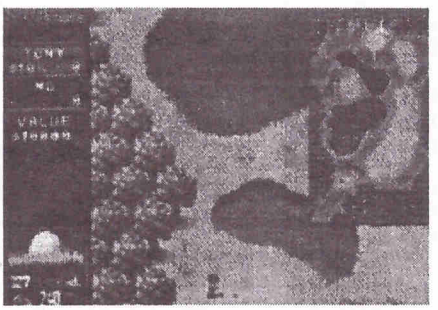
Sensible software'den yeni bir oyun: "Sensible Golf". Anlaşılan Sensible software bizi oyunları ile ihya etmeye devam edecek. Buda öncekiler kadar kaliteli bir oyun. Ancak ne yazık ki, elimizde oyunun sadece oynanabilir demo versiyonu var. Ama oynanabilir demonun başında müjdelendiğine göre oyunun full versiyonunda -ki "big version" olarak tanımlanıyor- Oyunu 70 kişi oynayabilecek, ayrıca 140 kadar bilgisayar oyuncusu kendine ait özellikleri ile (forma rengi, beceri v.s.) oyunda bulunacak. Dünyanın çeşitli yerlerinde 25 parkur, yeteneklerinizi deneyebileceğiniz çeşitli oyunlar, teketek maçlar, turnuvalar ve lig seçenekleri de vaad edilenler arasında. Tabii ki oyunda save-load işlemleri de olacak.

Bu kadar özellikten sonra birazda oyundan bahsedelim.

İlk menümüz isimlerin girildiği menü. Buradan da anlaşıldığı gibi oyun 4 kişiye kadar oynanabiliyor. En sağdaki küçük adamlardan oyucunun forma rengini seçtiğiniz menüye geçebilirsiniz.

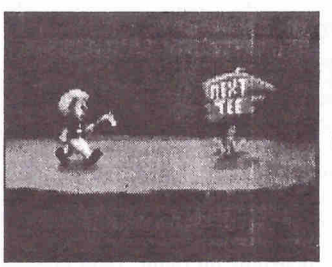
Oyunda kum ve su tuzakları gibi şeylerde unutulmamış. Joystick'i sağa sola çekerek atış yönünüzü, yukarı aşağı çekerek sopanızı değiştirebilirsiniz. Hangi sopayı seçeceğinizi bilmiyorsanız (benim gibi) sol alt köşede elinizdeki sopayla en





fazla ne kadar ileri atabileceğinizi ve deliğe ne kadar kaldığını gösteriyor. Ateşe basılı tutarsanız parkurun haritasını görebilirsiniz, basıp çekerseniz ateş gücünü seçtiğiniz bölüm çıkar. Burda küçük top yukarı giderken ateş gücünü belirleyip aşağıdaki kırmızı bölgeye geldiğinde tekrar basmalısınız. Kırmızı bölgeyi ıskalar da sarı da basarsanız top falso alır. Eğer sarıyı da ıskalarsanız topu ıskalamış olursunuz. Oyunla ilgili anlatıcaklarım bu kadar. Gördüğünüz gibi pek zor değil ama çok zevkli. Oynanabilir demo da olsa bu oyunu kaçırmamanızı tavsiye ederim. Tam versiyonu gelene kadar siz bunla bir kaç gün idare edersiniz. Bence popüler bir firma olan Sensible bu oyunla bütün listeleri alt-üst edecek...Neyse size iyi oyunlar diliyorum...

LORD



INFERIOR

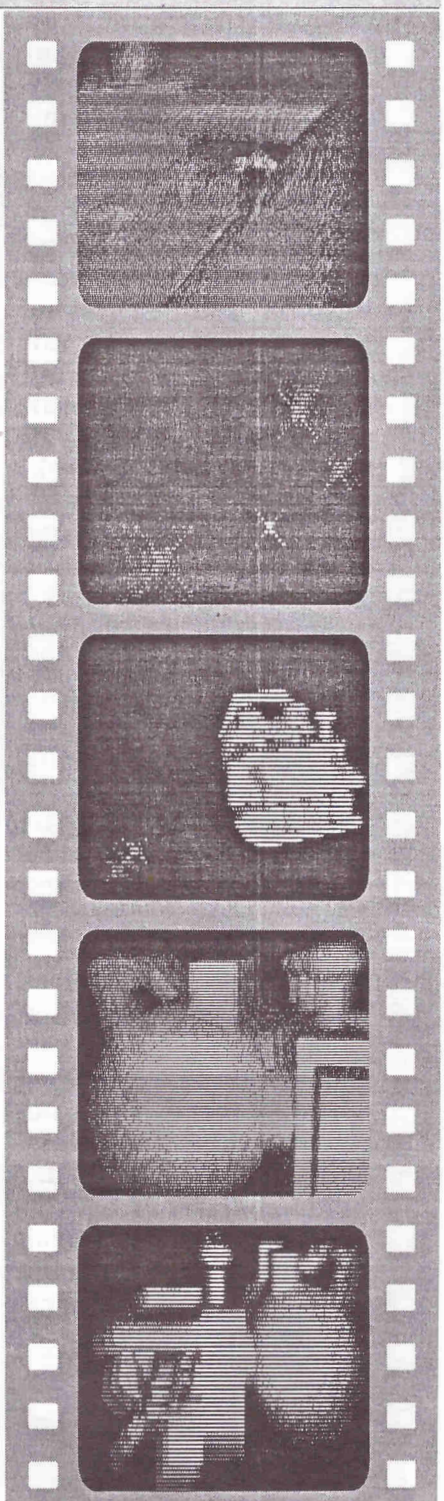
Ya kardeşim bu ne böyle yaaa... Ben böyle şeyler görmek istemiyorum ama... Ne olacak bu durum böyle... Başlarım ben böyle aşkın ızdırabına... Sormayın şu günlerde çok kederliyim. Beni bu durumdan kurtaracak bir sevgilim de olmadığı için çareyi oyun oynamakta buluyorum netekim! (ben bu lafı bir yerlerden hatırlıyorum). Ancak şu kötü talihe bakın ki gelen oyunlar da beni hiç mi hiç tatmin etmiyor. Birkaç güzel oyun haricinde diğerleri, eşşeğin şeyinde(!) duran kelebek gibi çok kötü sırıtıyor; kısacası vasatın altında seyrediyor. E tabii bizde zırlamanın pek bir fayda etmeyeceğini bilerekten bu oyunları oynuyoruz ve sizlere sağlam bilgiler aktarmaya çalışıyoruz. Amacımız belli: Tüketiciyi uyar, kolla, koru. Buna dünyanın her yerinde görev diyorlar. Bizim de görevimiz, sizin oyun almadan önceki tercihlerinize bir şekilde tercüman olmak (umarım doğru şeyler yazıyorumdur). Neyse canım biz geçelim yine bunları. Yeni, yepyeni oyunumuz olan İnferior, bir çeşit shoot'em up veya bizim hıyar Turbo'nun deyişiyle shoot'em right. Amiga da en çok sömürülen, yapılması kolay, herhangi bir şey akla gelmeyince cankurtaran olan bir oyun türü bu. Tabii bazı software şirketleri de aklına yapacak bir şey gelmeyince, bu durumu 'Bonus' olarak kullanıp, kullanıcıyı bir süre oyalamak ister (amacım shoot'em up türü oyunları karalamak değil ama kötü olanlara karşı tavrımı toptan bir şekilde her zaman ortaya koyarım ve bunu gizlemem. Bakınız Super stardust, x-out, y-out öylemi? mükemmel oyunlar bence). Bu ucuz ve adi strateji bazen işe yarar. Son zamanlarda shoot'em up türü oyunların çaptan düşmeye başladığını gören firmalar da, rotayı başka alanlara yönlendirerek uzay gemilerini paslanmayla karşı karşıya bıraktı!..İşte inferior da, piyasanın bu kahreden boşluğundan yararlanıp "ne satsak kardır" mantığında çıkarılmış bir oyun. Tabii büyük software firmalarının tası tarağı toplayıp meydanlardan çekilmeleri (burada mecaz var), piyasada hatırı sayılır bir boşluk bırakınca, kendi çapında dans eden bebelere gün doğdu ve başladığımız yere geri dönmüş olduk (burada da mecaz var). "Hadi kardeşim bırak zırlamayı da oyunu tanıt ve defol git" diye düşünebilirsiniz. Aslında haklısınız ama oyunu klasik yoldan tanıtmaya kalksam inanınki 1 paragrafta iş biterdi. "Satırları doldurmak için mi yazıyorsun ?" sorusuna vereceğim cevap ise kesin ve katı: Hayır. Benim amacım oyunlar hakkında uygulanan bazı stratejileri anlatıp; hem piyasanın, hem kullanıcının, hem de software şirketlerinin genel bir durumundan söz etmektir (oh be!).

Şimdiiii gelelim oyunumuza: İnferior, yukarıda da bahsettiğim gibi bir shoot'em right. Oyunun konusu yok çünkü böyle oyunlar da konu yok. İsterseniz daha sonra bir hikaye uydururum sizin için. Amacınız ise 'geleni şey yapmak kaçan kurtulmak' (olmadı); yani geleni gideni vurmak, yok etmek (şimdi biraz oldu). Bu tür oyunlarda 'gelen giden' şeyler ise geometrik ve anti-geometrik(!) objeler ile saçma sapan türevleri. Başarılı olmanın sırrı ise, objelerin abuk sabuk hareketlerini takip ederek onları vurmaya çalışmak, hak kazanmak, önümüzdeki 150-200 yıl içinde göremeyeceğimiz silahları edinmek veeeee hepsini yok edip evrenin hakimi olmak. Tabii hemen ardından CTRL - A - A tuşlarına basmayı da unutmamak (işte hepsi bu kadar). Bu oyun da diğerleri gibi göz alıcı bir parallax scrolling'le süslenmiş. (Aslında bir shoot'em up oyunu için gerekli ve teknik bir hareket ama artık kusmuk getirdi be kardeşim. Onun gibi seksi ve etkileyici başka rutin yok mu ki?..). Oyunun hızı gayet iyi ama ateş ettiğiniz düşman biraz zor vuruluyor. Onun da sırrını biliyorsunuz heralde. Oyuna başlamadan önce çok garip ve hiç alışık olmadığımız bir demo çıkıyor karşımıza. Oyunun en güzel yeri bence bu demo. Sadece demosu için bile alınabilir. "Grafik nasıl?" derseniz ben de "iyi be abi, net ve anlaşılır" diyerek saçmalarım. Ses ise çok çok boktan. Koca makinanın koskocaman 8-BIT(!) sesinden bu sesleri çıkarmakta bir programcılık harikası sayılabilir, bravo (aslında fena değil ama çok kötüymüş gibi geliyor bana mı desem ne desem acaba ancak iyi sanki mi bilmem ki ayol!!!..)

Evet artık söyleyecek birşey yok. Oyunu Ego software adı altında Çekoslavakyalı bir grup çıkarmış. Bu çelik kadar soğuk ve sert yapılı insanlardan bile oyun çıkıyor baksanıza (çelik kadar soğuk olmalarının sebebi dünyada çelik üretiminde 3. sırada olmaları desem saçmalamış olurmuyum?). Sonuçta 'public domain' listelerine girecek nitelikteki bu oyunu, demosunu merak edenler ve gerçekten Shoot'em up ve right'a gönül verenlere şiddetle tavsiye ediyorum. Üstelik 2 disket abi daha ne? oyna ve at bi kenara !...

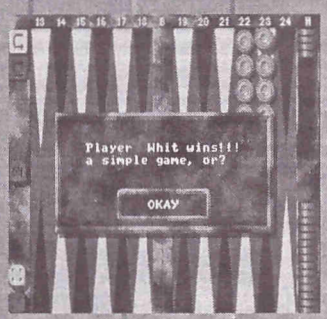
ZEBANI

GENEL % 65



BACKGAMMON ROYAL

Tavla oynarmısınız? Peki aranız nasıl? İyi biliyormusunuz? Her ne kadar şans oyunu da deseniz aslında tavla yarı yarıya şans-Strateji ve Olasılık karışımı bir oyundur. Tavla denilince akla hemen bazı deyimler gelir: "hadi yavrum kemik", "Pencüse, severler güzeli genc'üse", "2 mars 1 ters", "Hep yek" vs. vs. Aslında bu sözler tarafımızdan (milletçe) uydurulmuş olup sırf ego tatmininde ve karşı tarafı uyuz etmekte kullanılmaktan başka hiçbir işe yaramaz. Herkes bu oyunu çok iyi bildiğini zanneder, hatta bu oyunda dünyada hiç kimsenin Türkleri yenemeyeceği bile söylenir. Niye? çünkü bu oyunu en çok biz oynarız, en iyi biz oynarız falan filan..Peki o kadar dünya tavla şampiyonaları yapılıyor da neden bizim usta(!) tavlacılarımızın ismi hiç geçmiyor. Hani neredeler? Tabii benimki sadece bir merak. Malum, yaz-kış, kar-çamur, demeden ve 7'den 70'e tavla oynayan bir milletiz. Bir şampiyonluk almadan gözümüz açık mı gidecek? Neyse bunlar şu anda kimseyi ilgilendirmeyen basit ve saçma meraklar, biz şimdi oyunumuza geçelim isterseniz. Daha önce mutlaka Amiga'da bir tavla oyunu görmüş veya duymuşsunuzdur. Bu tavla oyunlarının en ünlüsü ve en iyisi Backgammon serileridir. İşte şimdi anlatacağımız oyun ise bu serilerin sonuncusu ve en iyisi. Bi kere eski oyunlardaki bütün saçmalıklar bu oyunda tamamen kaldırılmış. Yani oyun en baştan mükemmel bir şekilde yeniden yaratılmış. Oynanabilirlik ise maksimuma çıkarılmış. Mesela 4-5 attınız ve direk olarak aynı taşla 9 hane ilerlemek istiyorsunuz. Eskisinde bu zarı oynamak için teker teker ilerletmek zorunda kalıyordunuz. Bunda ise öyle bir şey yok.



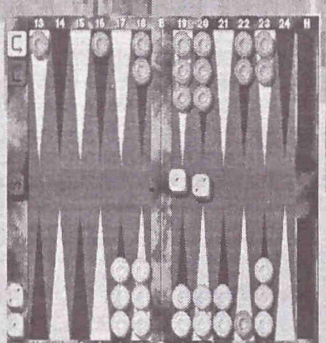
İster tek tek oynayın isterseniz bir anda 9 hane ilerleyin. Ayrıca tavlayı sayarak oynamak zorunda kalanlar içinde bir yenilik getirilmiş. Taşın üzerine bir kere kliklediğinizde o taşın gidebileceği bütün yerleri program otomatikman gösteriyor. Tabii bunlar isteğe bağlı. Yukarıdaki Pull-Down menüleri kullanarak bu seçeneği kapatabilirsiniz. Oyuna bundan başka çok garip özellikler eklemişler, mesela Taktik editör. Buraya girerek -nasıl bir futbol oyununda taktik hazırlıyorsanız- kendinize göre bir taktik hazırlıyorsunuz. Bunun tavlada ne gibi yararı var demeyin.Değişik zar kombinasyonları deneyerek karşınızdaki rakibi ekarte etmenin inceliklerini bulabilirsiniz. Aslında bu incelikleri bulmak, atacağınız zarla doğru orantılıdır. Oyunu çok iyi bildiğinizi iddia etseniz bile o anda 1/36'yı bulmuş bir zar (yani çift), bütün planlarınızı alt-üst edebilir. Ondan sonra oturup "Abi bi çift gelse bu iş biter" veya "hadi oğlum bi 5-3 gel" gibi garip sözler söyleyebilirsiniz. Ancak zarların öyle istediğiniz zaman gelme durumları yok. Ama yine de zarların gelme olasılıklarını bilirseniz, rakibinize karşı daha ihtiyatlı davranabilirsiniz. En azından açık verirken bu olasılıkları değerlendirebilirsiniz. Peki nedir bu olasılıklar? Şimdi kısaca bu olasılıklardan bahsetmek istiyorum. E tabii ki oyunumuzun adı tavla ve başarılı olmanın kestirme yolları biraz da böyle "Bilimsel" olmaktan geçiyor. Yanılıyormuyum? İsterseniz bundan sonra ki satırları okumadan geçebilirsiniz, ama okursanız da birşey kaybetmez aksine bilgi dağarcığınızı da geliştirebilirisiniz. Şimdi sizde biliyorsunuz ki her zarın 6 yüzü var. Her yüzün gelme olasılığı birbirine eşit yani olasılık=1/6. Bu sadece birinci zar için. Tabii ki diğer zar içinde durum aynen böyle, yani 2 zar için de toplam 6 tane olasılık mevcut. Bu durumda 2 zarda toplam 6*6=36 tane olası olay var. İşte bu olayların herbirinin gerçekleşme olasılığı birbirine eşittir yani buradaki 36 olayın herbirinin gerçekleşmesi 1/36'dır. Ancak karıştırmamak gerekir, bunlar sadece 2 zar'ı ayrı düşündüğümüz zaman olacak olasılıklardır. Bit ve bittabiiki(!) tavlada 1. veya 2. zar diye bir şey yoktur (mesela 6-4 ile 4-6 arasında bir fark yok). Bu yüzden size 6-4 gelme olasılığı 1/36 değil, 2/36'dır yani 1/18'dir (yanılıyorsam beni uyarın, bi çimdik atın). Buna rağmen çift zar gelme olasılığı ise her zaman 1/36'dır (dikkat ederseniz tavla oyunlarında çift'ler öyle kolay kolay gelmez). Tabii burada anlattıklarım hilesiz, bizim bildiğimiz kırtasiyecide satılan, yere bi düştümü bir daha bulunmayan, hesapta kemik diye yutturulan ucuz ve adi zarlar için geçerli. Hileli zarlar için yukarıda söylediklerim tabii ki saçma. Ancak onların da başka olasılıkları vardır elbette. Evet artık bu bilgilere göre oyunu daha dikkatli oynarsınız belki. Siz benim fazla konuştuğuma bakmayın. Tabii ki oturup burada tavla anlatacak durumda değiliz. Zaten tavlayı sevmeyenler çoktan ayrılmışlardır bu sayfadan. Ama siz hala bu satırları okuyorsanız tavlayı seviyor anlamına gelebilir bu. En başta da dediğim gibi, bu son backgammon'nun oynanışını korkunç şekilde yenilemişler ve özelliklerini artırmışlar. Bu ne demek? Asla ve asla sıkılmassınız demek. Eğer 2 kişi oynarsanız saatlerin nasıl geçtiğini anlamassınız bile. Tabii işin içinde iddia da varsa üff, gel keyfim gel. Bu backgammon'da görselliğe de önem vermişler. Grafikler oldukca güzel. Tek sorun Müzik. Maalesef çok kötü bir müzik oyunda size eşlik ediyor. Onun için yapacağınız ilk iş müziği kapatmak olmalı (bence). Ayrıca öyle pek bi efekte filan da raslamadım. Oyunda ses haricinde herşey çok güzel. Üstelik tek disket. Uzun zamandan beri hangi oyun tek disket olarak çıkıyor ki? Sonuçta isteyenin bir yüzü kara vermeyen...yok o burada kullanılmıyor. Neyse... Sonuçta şu günlerde oynayacak bir oyun bulamıyorsanız ve az disketli oyunlar oynamak istiyorsanız aşağıdakileri bir zahmet okuyun:

1-Önce bir bilgisayarcıya uğrayın.
2-Backgammon Royal varmı? sorusunu sorun.
3-Evetse tek disketi uzatın.
4-Ve bu oyunu afiyetle oynayın. Ama unutmayın 2 kişi oynarsanız oyun muhteşem zevkli.

Hadi bakalım şeytanınız bol olsun.

Son bir soru: Eğer tavla 4 zarla oynansaydı 2'sinin 6-3 ve diğer 2'sinin 5-4 ile hepsinin 6-6 veya 4-4 gelme olasılığı ne olurdu? Bilenler tavla kazanacak!....

ZEBANİ



Backgammon Royal

FİRMA : WOLF
DİSK : 1
HAFIZA : 1 MB
KONTROL : MOUSE
MAKİNE : A1200/500+/4000

% 85

% 60

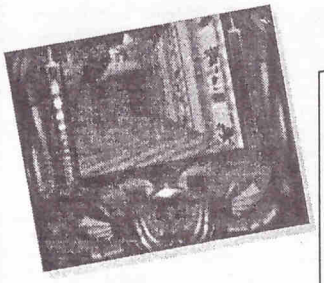
% 85

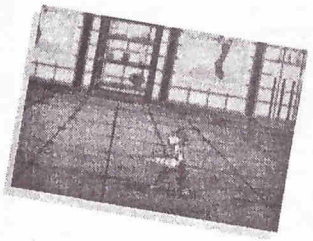
Gereği Düşünüldü

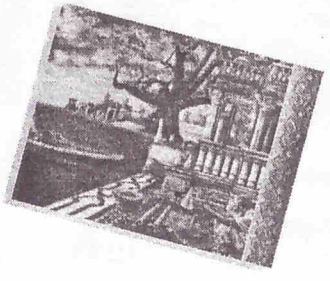
Tavla oynamak için tahta parçalrına ihtiyacınız yok artık. Mutlaka % görün.

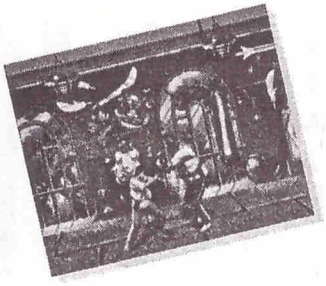
NerEdE bU OyuNLar ?

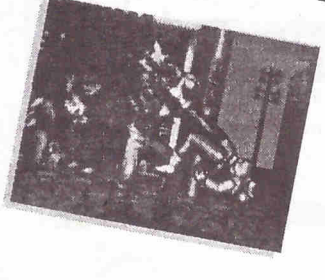
ZEBANI





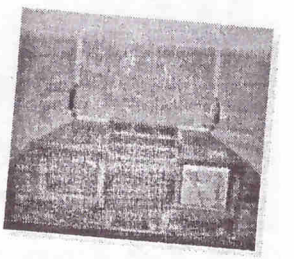


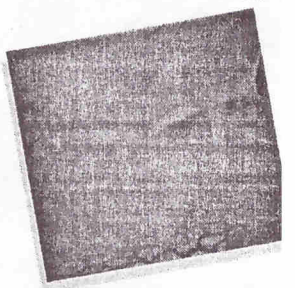


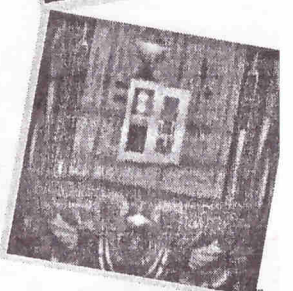


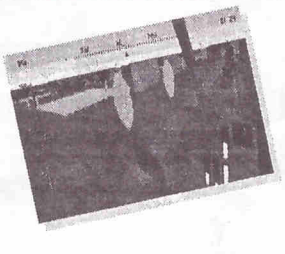
Bu günlerde oyun piyasası oldukca hareketli günler yaşıyor. Her ne kadar bizim buralara pek gelmiyorsa da Avrupa da bir sürü oyun ya çıkıyor ya da hazırlanıyor. Bu oyunların eninde sonunda buraya da gelecegini bilerek sizlere kısa kısa isimlerini vereyim diyorum. Tabii söz konusu oyunlar geldiği anda "Türkiyenin en satmayan dergisi" MegAmigada da detaylı olarak duyurulacak ve tanıtılacak haberiniz olsun. Şimdi bakalım neler çıkmış, neler çıkacak:

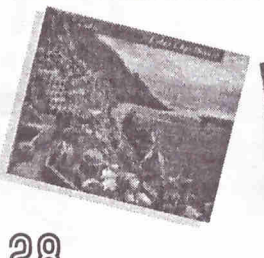
* OBSESSION: Tilt manyakları ekran başına..
(MERLIN - A500/600/1200) ÇIKTI..
* PREMIER MANAGER 2: Herkesin 5 gözle beklediği oyun..
(ANCO - A500/600/1200) ÇIKACAK..
* HIGH SEAS TRADER: Hala Korsan olabilirsiniz..
(IMPRESSIONS - A1200) ÇIKTI..
* SENSIBLE GOLF: Bul deliği, al parayı (olmadı)
(SENSIBLE SOFTWARE - A500/600/1200) ÇIKACAK..
* F1 CHAMPIONSHIP EDITION: Hızlı yaşa, genç ölmemeye çalış..
(DOMARK - A500/600/1200) ÇIKTI..
* TOWER OF SOULS: Ailenizin İzometrik FRP'si
(BLACK LEGEND - A1200) ÇIKTI..
* TFX: Hala gelmedi, Tanrı belanızı versin..
(OCEAN - A1200/4000) NİHAYET ÇIKTI..
* PIZZA TYCOON: İki akrep, bir mısır ve bir hıyar. Sonuç:0
(MICROPROSE - A500/600/1200) ÇIKTI..
* SPHERIS LEGACY: Cin gibi kız maşallah..
(TEAM 17 - A500/600/1200) ÇIKACAK..
* DUNGEON MASTER II: Canavarın diz kapaklarına tekme atın..
(Bu oyunu yapan şirketin ismini bulamadım, bilemedim.Özür)
* ALIEN BREED 3D: Doom mu? Hahahaaaaaaa
(TEAM 17 - A1200/4000) ÇIKTI..
* RISE OF THE ROBOTS 2: Bu robotlar da çok oldu ama!
(MIRAGE - A1200/CD32) ÇIKACAK İNŞALLAH..
* POLE POSITION: Formula yarışlarında menejerlikmi?...hımm!
(ASCON - A500/600/1200) ÇIKACAK..
* CHESS THROGH THE AGES: Ray-Trace satranç abi yaa. üff yaa!
(UNION INTERACTIVE - A1200/4000/CD32) ÇIKACAK..
* MANCHESTER UNITED THE DOUBLE: Yeni futbol hastalığınız..
(KRISALIS - A500/600/1200) ÇIKTI..
* ULTIMATE SOCCER MANAGER: Menejerler çıldırdı..
(DAZE MARKETING - A500/600/1200) ÇIKTI..
* COLONIZATION: Sid Meier'de çıldırdı...
(MICROPROSE - A500+/600/1200) ÇIKACAK..
* SUPER LEAGUE MANAGER: Haydaaaaa....bir menejerlik daha
(AUDIOGENIC - A500/600/1200) ÇIKTI..
* VOYAGES OF DISCOVERY: Denizleri talan etmek iyi bir fikir..
(BLACK LEGEND - A1200) ÇIKTI..
* BRUTAL:PAWS OF FURY: Kedi, köpek, fare ve kuş kavgası...
(GAMETEK - A600/1200) ÇIKTI..
* MASTER AXE: Vahşete hazır olun...
(MILLENIUM - A1200) HALA ÇIKACAK..
* POPULOUS 3: Ulan Bullfrog yap şu oyunu be...
(Bu sadece bir şaka ve zannediyorum hiçbir zaman çıkmayacak)











Nihayet Amiga yeni sahibini buldu. Geçtiğimiz ay tamamlanan açık artırma sonucu Amiga'nın yeni sahibi ESCOM oldu. Bundan sonra artık oturup plan yapma zamanı. Yeni firma oldukca iddialı, Amigayı dünya çapında bir makina yapmaya kararlılar. Ama nasıl ? Buyrun bi zahmet okuyun..

Selam sevgili dostlar. Nasılsınız bakalım? Umarım iyisinizdir. Bu ay çok önemli bir kaç haberim var size ve yine bizim hıyar editör (yani ben) tarafından aceleye getirilmesse daha iyi olmanızı sağlayacak haberler bunlar. Geçen ay hatırladığımız gibi bu sayfada az da olsa ESCOM LTD'in Commodore'un bütün haklarını satın aldığını yazmıştık (Tabii hatırlarsanız ben de "bu yazı iyi olmadı önümüzdeki ay daha iyi bir yazı ile karşımızdayız" demiştim.) İşte bu ay detaylı olarak artık yılan hikayesine dönen ***"COMMODORE'un ESCOM tarafından satın alınmasının full versiyonu"***nu okuyacaksınız. Amiga'nın geleceğini büyük ölçüde etkileyecek olan bu olayın perde arkası eminim ilginizi çekecektir. Bizim (daha doğrusu sizin) haberimiz olmadan ne tezgahlar dönüyormuş meğersem. Neyse, işe Amerikan İflas mahkemesindeki açık artırmadan söz ederek başlayalım.

Commodore iflas ettikten sonra birçok irili ufaklı şirket, İsim hakkını almak için bu mahkemeye başvurarak fiyat tekliflerinde bulunmaya başladılar. Bazıları diğer önerilen fiyatlar karşısında geri adım atarken diğerleri kıyasıya bir mücadeleye giriştiler. Gördüğünüz gibi bazı hıyarlar "Amiga öldü" diye felaket tellallığı yapıp piyasayı bitirmeye uğraşırken, ta uzaklardaki yabancı adam umut ışığını görüp piyasayı yeniden canlandırmaya uğraşıyor. Neyse, birkaç gün sonra açık artırmada (bu açık artırma bildiğiniz açık artırma gibi değil, biraz daha ciddi) sadece 2 tane şirket kaldı. Bunlar: ESCOM ve DELL. İlk olarak ESCOM, Commodore'un bütün mal varlığı için 5 milyon dolar ve isim hakkı için de 1.3 milyon dolar teklif etti. Diğer firma DELL ise açıklamak istemediği bir fiyat teklifinde bulundu. Tabii bu aptal tutum kabul edilmedi. Bunun üzerine DELL kendi fiyatlarının 15 milyon dolar olduğunu açıkladı ama bu parayı hemen veremeyeceğini ve periyodlar şeklinde taksit taksit ödeyeceğini bildirdi. Eğer ödeyemesse depozit olarak vereceği 1 milyon doların ceza olarak kendilerine verilmemesini açıkladı. "Arabamı alıyorsun lan eşşoğlueşşek" diyen mahkeme heyeti bu durumu kabul etmedi desem bana inanmayın...haklı olarak mahkeme böyle bir şeyi kabul edemezdi. Ancak bir gün sonra aynı mahkeme "ne koparsam kardır" mantığıyla ve büyük bir ihtimalle Amerikan firması olması sebebiyle DELL'in fiyatını kabul atmeye karar verdi. "Haydaaaa bu ne haksızlık kardeşim" diyen ESCOM mahkemeyi kınayarak haksızlığa uğradığını, daha önce kendi fiyatlarının kabul edildiğini ancak şimdi DELL'in bu garip fiyat teklifinin kabul edildiğini belirtti ve yüksek heyetten tekrar bir işlem yapmasını önerdi. Bunun üzerine mahkeme 3 saat sonra iki tarafa da son fiyat tekliflerini sunmalarını istedi. Tabii DELL'in bu hıyarca tutumu yüzünden ESCOM fiyatını 10 milyon dolar yapmaya karar verdi ve parayı peşin ödeyeceğini açıkladı. Bunun üzerine düşman firma DELL işi yarıda bıraktı ve kazanan taraf ESCOM oldu.

Gördüğünüz gibi 2 şirket, dönen milyon dolarlar ve olaylı bir açık artırma sonucu kazanan: 10 milyon dolar ile ESCOM. Evet artık yeni şirketimizi biliyoruz ama bundan sonra ne olacak? ESCOM neler yapacak? Amiga'nın geleceği nedir?

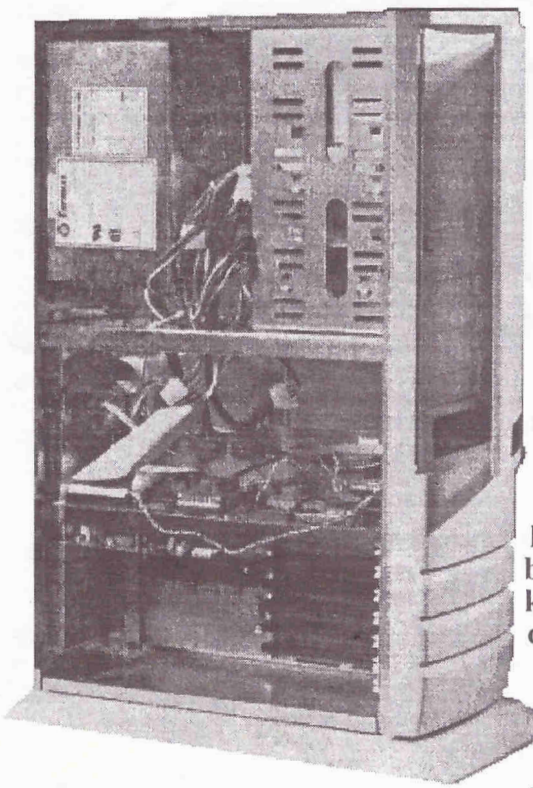
Bu sorular üzerinde ESCOM yöneticilerinin bazı açıklamaları oldu tabii ki. Mesela ESCOM'un başkanı Manfred Schmitt (manfired şimit diye okunur), "Amigayı hakettiği yere getireceğiz" gibi ucuz, görece ve politik bir açıklama yaparken, Board üyesinden sorumlu Bernard Van Tienen isimli sahış da "Biz Commodore'u sadece satın almadık, onun teknolojisini ve satışını daha da artırmak için satın aldık" gibi mutluluk ve moral kaynağı veren açıklamada bulundu. Biz yine de duyduğumuz haberlere göre ESCOM ilk iş olarak stokta bulunan Amigaları piyasaya sürecek ve ardından A600/1200 ve 4000 için tekrar üretime başlayacak. Bu üretim için Çinli bir firma ile anlaşma sağlanacak ve bu firma büyük bir ihtimalle Tijanjing/PR gibi saçma isimli bir firma olacak. Tabii ismin saçma olması bizi ilgilendirmiyor değil mi? Bu Tijanjing/PR denen firma Çin de oldukça tanınmış, 16 BIT MACHINES denilen (sega, neo-geo gibi) makinaları pazarlayan ve 1994 de bu makinalardan 1 milyon adet satan büyük ve ciddi bir firma. Duyduğumuz kadarıyla bu firma ESCOM'a Amiganın üretimi ve pazarlaması için teklifte bulunmuş. ESCOM da bu teklife sıcak bakıyormuş (transfer haberi gibi oldu lan bu). Tabii yine son açıklamayı ESCOM yapacak.

Firmanın Alman olması ve kendisine tamamen yabancı bir makinayı "yeni model" altında nasıl çıkarması gerektiği en çok merak edilen hususların başında geliyor. Bu duruma ESCOM şöyle bir açıklama getiriyor: "Amiga'nın teknolojisini değiştirmeyi düşünmüyoruz. Üzerine POWER PC çiplerini upgrade ederek güçlü ve ucuz bir makine yaratmayı hedefliyoruz. Ancak bunlar ilk düşündüklerimiz yani kesin değil. Amigayı daha aktif ve tanınmış hale getirmek için dünya çapındaki tüm mağazalarımızda satışa çıkaracağız. Ayrıca bu konuda Amerikan piyasasına da gireceğiz. Orada da Amiga oldukca popüler bir makina olacak. Eski Commodore teknisyenlerinin bir çoğu ile anlaştık, artık bizim için çalışacaklar. Ayrıca Amiga'nın değişik ve güçlü teknolojisini kendi ürettiğimiz PC'lerde de kullanmayı düşünüyoruz. Şu anda Avrupada ki birçok Software, Hardware, Pazarlama kuruluşları ve gruplarla Amigayı desteklemeleri için mülakatta bulunuyoruz."

Gördüğünüz gibi yeni şirketimiz Yeni çocuğu hakkında oldukca güzel sözler söylüyor değilmi? Tabii bunların doğruluğunu bize her zamanki gibi 'Zaman' gösterecek. Bence Amiga'nın yeni sahibinin ESCOM olması bizler için daha iyi. Neden diye soracak olursanız: Bir kere makinanın anavatanı artık Almanya. Bu ne demek; Amerikadan Avrupaya gelen gümrüklü mallar fiyatlara yansımayacak ve böylece daha ucuz olacak demek. İkincisi, ESCOM Almanya'nın bilgisayar üreten ve pazarlayan en büyük ikinci şirketi. Ben böyle büyük şirketlerin salak Commodore gibi yanlış stratejiler uygulayacağını hiç zannetmiyorum. Bu yüzden ESCOM'a güvenim tam. Üçüncüsü, Makinanın piyasadaki diğer PC'lerle kapışması için ucuz olması gerekir. ESCOM'da bunu bilerek eskisinden çok daha ucuz bir makina yapma yollarına gidecektir. Tabii birde Reklam ve pazarlama sorunu var. Ancak Pazarlama sorunu ESCOM'un sayesinde kısmen çözülürse de Reklam konusu tartışmalı bir konudur. Burada da ESCOM'un hummalı bir şekilde Reklam atağına gireceğini tahmin ediyorum. Diğer bir konu da makina ucuzladığı zaman ortalığın Amiga ile dolacağı ve Avrupada ki bir çok Hardware ve Software'ın gümrüksüz olarak ülkemizde de bulunacağıdır. Heralde tüketici olarak en güzel durum bu olsa gerek. Gümrük birliğinin bizlere sağlayacağı en büyük avantajlardan birisi bu bence. Eh artık söyleyeck fazla bir şey kalmadı. Biz yine de elimizde bilgi oldukca sizlere aktaracağız. Siz, geçen ay dediğim gibi boş, anlamsız ve saçma söylentilere kapılıp ümitsizliğe düşmeyin. Makinanızın değerini bilin ve satmayın. Çok değil 1-2 ay sonra Kral geri dönecek ve dertler bitecek. Amiganın yeniden doğuşunu kutlayacağınız o büyük gün çok yakında. Hazırlanın, bekleyin ve şunu asla unutmayın: "Amiga bir efsanedir;ölemez, ölmeyecektir." Önümüzdeki ay yeni yazıya kadar 1000 kere hoşcakalın.

ZEBANI

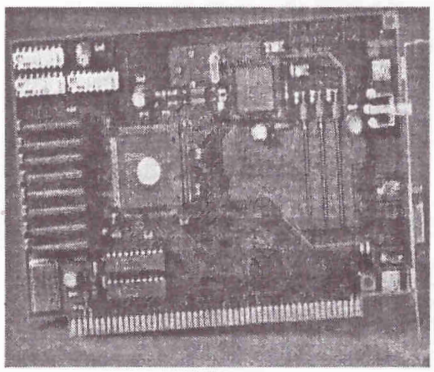
Yanda gördüğünüz tip şu anda AMIGA'nın yeni patronu ve aynı zamanda yeni şirket ESCOM'un genel başkanı. İsmi: MANFRED SCHMITT

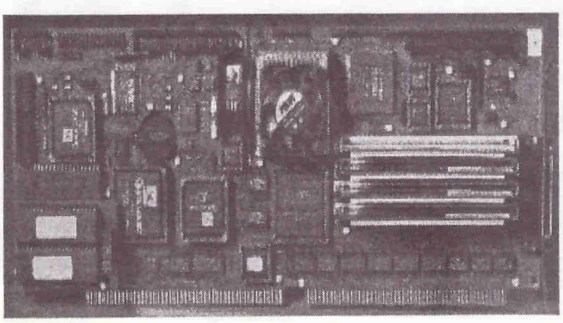


DRACO MU?

Piyasa iyiden iyiye canlanmaya başladı. Birçok şirket ard arda yeni makinalar çıkartıyor. Şimdi de Almanya'nın köklü firmalarından MacroSystem canavar gibi bir alet çıkarttı: DRACO. Bakalım bu Draco nasıl bir alet; Buyrun aşağıya...

Bütün Amiga topluluğu sevgili Amiga'mızın geleceğine dair bir haberi merakla bekliyorken hala ne yeni sahipten, nede yeni makinelerden bir belirti yok görünürlerde (sahip belli ama?). Alman computer imalatçısı MacroSystem şimdiye kadar bir çok başarılı Amiga kartına imzasını attı (Medusa, V-Lab, Toccata, V-lab Motion Retina vb.). Firma yakın zamanda da yeni oluşmakta olan ürünü DraCo'yu bildirdi. Bir rüyamız vardı.. DraCo beklemenin sonu... DraCo Amiga'ya çok yakın bir sistem. Motorola 68060 işlemcisini kullanıyor ama bununla birlikte DraCo kesinlikle bir Amiga değildir. DraCo Amiga'nın hiç bir custom çipini içermiyor. Bunun yerine daha mantıklı olan modüler bir sisteme sahip, yani her şey Amiga daki gibi onboard değil grafik, sound, I/O, hepsi ayrı ayrı birimler. Örneğin yeni NCR-Graphics Processor'u Amiga'nın eski blitter'ından çok daha hızlı ve I/O olarakta NCR53C720 SCSI ara birimini kullanıyor. Bunlar performansı eski Amiga'ların kat kat üzerine çıkarıyor. Fakat bu makine Amiga software'leri ile pek barışık değil; örneğin bir Dpaint'i bile çalıştıramıyor (Keza oyunlar içinde aynı şey söz konusu. Hiç bir oyun çalıştıramıyor; sadece sistemi kullanan WB.Pacman gibi oyunlar hariç). Sadece bir kaç library sayesinde ancak Imagine ve LightWave gibi bazı 3D programları çalıştırabiliyor.





Kısacası makine bazı özel işler için oldukça iyi ama kesinlikle firmanın ilanlarındaki gibi bir GRAPHICS WORKSTATION adını hak etmiyor. Grafik performansı ancak vasat düzeyde ve kendi hardware'ini destekleyen bir işletim sistemi yok. Amiga Os, UNIX vb. işletim sistemlerini hızdan feragat ederek çalıştırabiliyor. Kısaca makine fena değil ve Amiga üreticilerini daha iyi makineler yapmak için zorlayacak bir makine... Makine full tower case içinde bir adet NCR53C720 Fast SCSI-II Controller, DraCo-Retina (4MB.Video Ram, 120Mhz.Pixel frequence, 180MB./sec. 24 bit) 4 Speed CD-ROM, ve DraCo-VLAB Mpeg card 4-128Mb. ram. Makine bu configirasyonla bile ancak iki A4000 fiyatına satılıyor. Performansı ise iki A4000'in kat kat üzerinde bence herkesin evinde şimdilik bulunmaması gereken bir ürün..Bekleyelim bakalım ne olacak?

EUGENE

25 Mayıs 1550'den beri...

Kommodor Abi©...

Bu sayfa sağlığa şiddetle ZARARLIDIR...

KOMMODOR ABİ, The nihayi Postacı Katili!
FANATiKLeR, YAVRULaR, KIZLaR.. İşte karşınızda KOMMODOR ABi... Yine şanslısınız haa? Bu ayda sizlerin huzurundayım. Gene birbirinden ilginç sorularınızı ve sorunlarınızı cevaplıcaam.. Acayip şeyler yazıcam sizler için. Bu aydan itibaren, köşe içinde kullandıkları bilgisayarı en iyi bilgisayar zanneden bir kullanıcı sürüsünden bahsedicem. Neyse. Sizler için yazarlardan en son dekikoduları ve haberleri de yazıcam. Ohh ne alaa? Var mı böyle hizmeti veren dergi?
İlk once dergideki en son haberlerden bahsedelim.
* Dergimizin kutsal editörü, sayfa dizgicisi, yazi işleri müdürü, kelle avcısı ve bibercisi ZEBANİ'nin yaratık beslediğini biliyormuydunuz?
* Hardware üstadı Mr OZ'un UNICEF'li hayır severler tarafından görülüp Afrikalı açlardan zannedilmesi ve zorla alı konulup şişmanlatılmaya çalışıldığını biliyormuydunuz?
* OMAY'ın "abi amos'da nasıl oyun yazabilirim?" diyen bir kaç hayranını yanlışlıkla! üzerine basıp öldürdüğünü?
* TURBO'nun RAP dinlerken zıplayıp balkonu çökerttiğini ve bu sarsıntının Kandilli rasathanesinden tespit edildiğini?
* MAC'in MC Donalds'da BIGMAC isteyemediğini? Hep yanlışlıkla BIG Murat Adanç dediğini?
* MEGAMIGA'ya zayıf olan yazarların alınmadığını? ZEBANİ'ninde zayıf kostümü giyen bir şişman olduğunu da biliyormuydunuz? ZEBANİ'nin ruhu şişman yaa?
Ahahaha. İşte hain KOMMODOR ABİ eylemlerine devam ediyor. Beni kimse durduramaz!. Sadece hıyar editor ZEBANİ bu sayfaların dizgilerini yaparken aralara yazılar yazabilir (Güzeeell, gücümün farkındasın ama sınırlarını bilmiyorsun dikkatli ol -zebani). Siz onları kaale almayın. Hatta kale'ye de almayın.
Şimdi bir okur yazmış! adı DENİZ TÜRKMEN, demişki;
SORU X+1/Y: Sevgili KOMMODOR ABİ, sen ne zaman ismini ESCOM ABİ yapıcan?
CEVAP X+1/Y: Sevgili okur? (Bu ne kibarlık?). Ben ismimi ESCOM ABI yapmıycam? Neden yapmıcam diye sorular geliyor aklına dimi? hahahaha. gülerim ben buna? Şimdi ben ismimi COMMODORE kapanırken onlardan 50 milyon dolar, 100 bin mark, 2 araba, 25 misket, 2 çaydanlık, 8 tatlı kaşığı ve 2 tanede silgi karşılığında aldım. Yani KOMMODOR ABİ herzaman KOMMODOR ABİ'dir. Anladın mı sevgili yavrum benim? Haydi durma bakalım yaz bişeyler daha?..
Neyse bu sayılıkta bu kadar. Gelecek sayıda tekrar buluşmak üzere. kendinize iyi bakın. Hoşça vakit geçirin. Bana da bolbol mektup yazın. amman unutmayın bunu haa? adres biryerlerde yazıyodur (kör herif hemen sağ alt köşede yazıyo işte -zebani). Kendinize iyi bakın benim canlarım, cankuşlarım.. Kenan Doğuluyu da yakalayınca öldürcem (böyle yavşamaya devam edersen esas ben seni öldüreceem; biraz zor olacak ama olsun -zebani).

PC'cileri UYUZ EDEN SORULAR

Bu bir KOMMODOR ABİ hizmetidir. Israrla hatırlatırım.

* Ya abi siz niye hiç bir yardımcı program kullanmadan 8 harfden fazla dosya ismi yazamıyosunuz?
* Yaa abi OS2 WARP bu sene çıktı dimi? Peki AMIGA'nın 1985'den beri Multitask olduğunu biliyonuzmu?
* Peki abi oyunların başında niye joystick için rotbalans ayarı yapılıyo? bilgisayar joystick yönlerini anlayamıyo mu?
* Yaa abi siz niye mouse takmak için extra bir kart takıyosunuzbilgisayarınıza?
* Peki abi bu PC'lerde oyun oynamaktan başka ne yapılır; ciddi olarak ?

BU SORULAR SONSUZA KADAR GİDER, GİDER

POP RÜZGARI

KOMMDOR ABİ tarafından yakalanınca öldürülmesi gereken 10 Popçu!

1. Bora Öztoprak (Iğrenç ses ve yorum!?)
2. Levent Yüksel (Türkiyeli Bart Simson)
3. Tarkan (Gerçekten kıl oldum abi)
4. Bendeniz (Rezaleeeet!)
5. Gönül Gül (bunu öldürmiim? hehehehe)
6. Ateş (Ya bu kim yaaa?)
7. Çelik (Bunu bulunca yana yana yakıcam.)
8. Burak Kut (Allahım neden yaratıyon bunları?)
9. Mirkelam (Bu adamı koşarken öldürün)
10. Kayahan (Zaten yaşamış yaşayacağı kadar!)

KIYMA BIZE KOMMODOR ABI

HIPHOP NATION

KOMMODOR ABİ sayfasına HIPHOP virüsü bulaştı! Ama bu gelişmeyi sizlere bildirmeliyiz. Ben TURBO. Derginin tek HipHop savaşçısı. Geçen ay Almanya'da piyasaya sürülen bir CD'yi sizlere bildireceğim. Belki siz bu satırları okurken burada da piyasaya çıkacaktır. Çünkü Raks/Polygram bu CD'yi Türkiye'de de piyasaya sürecekmiş. Bu CD'yi çıkaran grup CARTEL. Almanya'da yaşayan Türkler tarafından kurulmuş bir grup. Aslında üç gruptan oluşuyor. Bunlar KARAKAN, DA CRIME POSSE ve ERCİ E. CD ilk Türkçe rap CD'si olma özelliğini taşıyor. Albüm 12 Hardkore parçadan oluşuyor. İçerik olarak da oldukça ilginç. Alıp dinlemenizi tavsiye ederim. Ayrıca öteki Türk Rap gruplarınında albümlerini bekliyoruz.

ADRES

KOMMODOR ABI
PK. 177
BAKIRKÖY
ISTANBUL

DERGİ BÖYLE ÇIKTI!..

YAZAN: TUNÇ
ÇİZEN: DİNDAŞ ©95